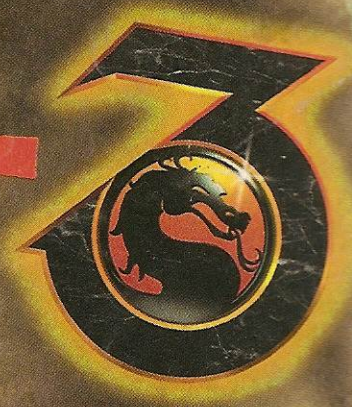
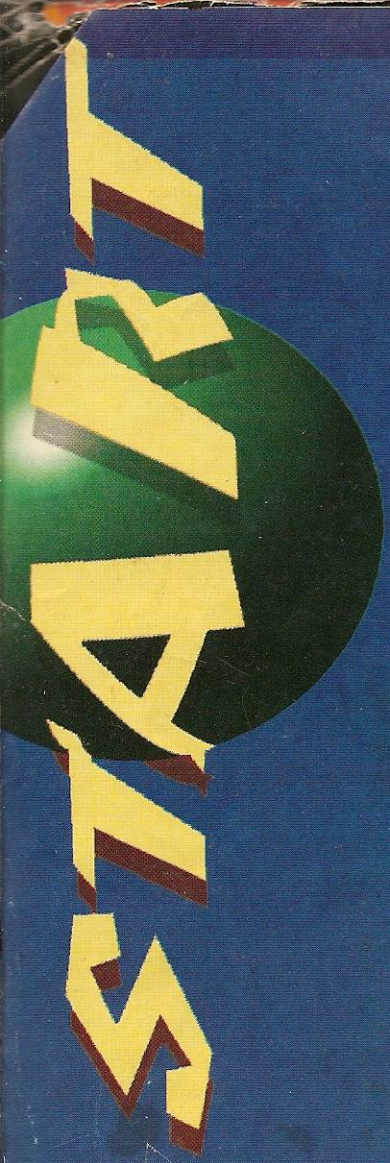
AÇÃO GAMES
SATURNO ESPECIAL LANÇAMENTOS COM DICAS
Panzer Dragoon - Virtua Fighter - Worldwide Soccer - Clockwork Knight
EDITORA AZUL
SNES
DOOM
IGUALZINHO AO
DE PC!!!
PC
SSF2 TURBO
E TERMINAL
VELOCITY
MEGA & SNES
BATMAN
FOREVER
TUDO PRA ENCARAR
ESTE BAT-DESAFIO
MEGA & SNES
PHANTOM 2040
TRO DEBULHADO, COM PASSWORDS
ISSN 1630/3451 ED 92
9 770104 163000

KOMBAT 3
MUNDIAL

AQUEÇA OS DEDÕES!

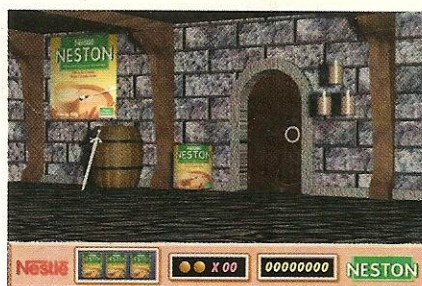
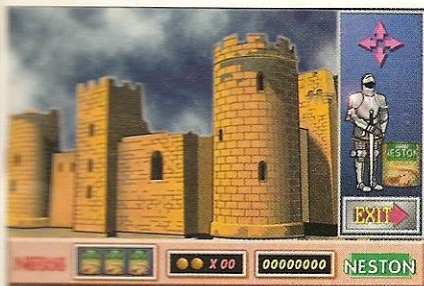
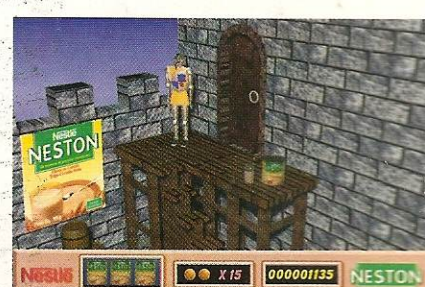
O calor está aumentando, o Natal se aproxima e o mercado vai pegar fogo até o fim do verão. Nesta edição, por exemplo, você confere os arcades que vão rolar nos fliperamas até o fim do ano. Enquanto Sega e Nintendo travam uma luta sem tréguas pela maior fatia do bolo, e Sony e 3DO correm por fora com ótimos lançamentos, chovem ótimas opções pra você. Na edição 90 você conferiu o Nintendo Virtual Boy. Nesta são oito páginas de games de 32 bits da Sega, sendo seis com games para Saturno. Para acelerar de vez, bons lançamentos para Mega e Super NES. Os games do Batman e do Fantasma desta edição são incrivelmente cabeludos e mereceram várias páginas cada um. Isso sem falar em Doom, um dos jogos mais esperados do ano. Se você curte videogames, fique ligado: é agora que a temporada começa a esquentar novamente e você não pode perder o fio da meada. Fique plugado em Ação Games.

Um jogaço do além. Selo The Best of Ação Games

Até o final, com todos os comandos de armas

O Fantasma ataca num game descabelante com vinte finais diferentes!

COTAÇÃO

FRACO ●
REGULAR ●●
BOM ●●●
ÓTIMO ●●●●
CHOCANTE ●●●●●

SALADA X

100 MEGA NO SNES?

Na edição 87 vocês disseram que a Nintendo e a Hudson farão um adaptador que levará jogos com 100 Mega de memória para o SNES. É verdade?

GETÚLIO MIRANDA
São Paulo, SP

Mortal Kombat 3 não caberia nesse cartucho de 100 Mega para o SNES?

ANDRÉ LUIZ S. BISMARA
Mogi Mirim, SP

Alô distraídos: notem bem que nós mesmos questionamos a informação sobre o cartucho (não seria adaptador) "que a Hudson teria criado" para o SNES. Não há outras informações sobre ele, só a fofoca. Agora, como MK3 vai sair mesmo para o SNES, quem sabe a Nintendo não usou uma nova tecnologia para que as digitalizações fiquem boas no nosso SNES?

Wolverine bravão na arte de Alexandre T. Torres, de Belo Horizonte (MG)

TRUQUE DAS 1000 FACES

SEM CONFUSÕES

Que confusão vocês fizeram com este game. Uma hora é Mega, outra é SNES. O Mega não tem a moto? Em que revistas saíram dicas sobre Star Trek: The Next Generation. Gostaria de me corresponder com leitores que sabem jogar Star Trek.

JOSIANE TERRANOVA
Rua Guilherme Lahm, 1.663
CEP 95.600-000
Taquara, RS

Não há confusão, Josi. Sempre que algum game é lançado simultâneamente para Mega e SNES com versões iguais, publicamos uma matéria conjunta que atenda os leitores de ambos sistemas. No caso de Judge Dredd isso aconteceu e separamos as fotos: todas que são de SNES estão assinaladas na legenda. A versão de Mega tem a moto sim, mas quando se joga com ela, a visão é diferente da visão do SNES, embora a fase seja semelhante. Na edição nº 66 saíram passwords bem legais de Star Trek: The Next Generation para SNES. Fique com algumas das boas. Alô fãs de Star Trek: escrevam para a Josiane no endereço acima, ok?

DKTTBTBB - Resgatar os mineiros
DJTTBTBV - Informações sobre IFD
JDTTBTBV - Resgatar a tripulação da nave desativada
KDTTBTBB - Mais informações sobre IFD
NKTTLTBB - Teste em Verenitor Beta V
PSTTBTBB - Teste em Verenitor Alpha 1
TFTTLTBV - Final

BOBEOU... DANÇOU!!!

Alexandre Guedes, que trabalha como office-boy, adora a revista. Ou melhor, adorava! Agora é office-girl!

Luiz, irmão do Carlos A. L. R. Gomes, de São Paulo/SP, encarnou um Michael Jackson. BAD!

Alessandra, irmã do Alexandre Sena, de Blumenau/SC, estava gripada na hora da foto. Deu pra perceber?

Rafael Reiser, amigo do Luiz e da Caroline, de Itajaí/SC, é A-NI-MAL!! Ele adora sacanear os outros. Agora...

3DO

Existem muitos jogos para o console? Por que os jogos para ele são menos divulgados em relação aos outros? Ouvi comentários de que a Panasonic iria parar de fabricar o 3DO.

CLEVERSON MAICON DIAS
FÃ CLUBE COBRAS VIDEOMANÍACOS
Cascavel, PR

Estou adorando a revista, mas deveria ter mais páginas sobre 3DO. O jogo Full Throttle vai sair para ele?

JARBAS A. BRAUNS
Curitiba, PR

Os CDs para o 3DO com a placa para 64 Bits funcionarão no 3DO de 32?

MICHAEL ERICK ROSSINI
Piracicaba, SP

Existem muitos jogos, e bons, para o 3DO, galera. Infelizmente, há poucos 3DO no País para justificar mais páginas para os seus jogos. Sacaram? Se o 3DO vier a ser um console popular no País, com centenas de milhares de proprietários, aumentaremos o número de páginas para ele. Até lá, daremos só os jogos muito bons. A esse respeito, aliás, não há previsão de lançamento de Full Throttle para o 3DO. Quanto aos jogos do futuro 3DO de 64 Bits, não sabemos se rodarão no 3DO atual. Se rodarem, serão lentos demais!

THE LION KING

Descolei este game para SNES e estou perdidaço na fase Simba's Return. O que devo fazer? É necessário liquidar todas as hienas? A fase é um labirinto? Scar aparece nela? Há alguma dica? Se for um labirinto, aonde devo entrar? Aonde é a saída?

JOÃO LUIZ TRAILIER
Caxias do Sul, RS

Uou! Santa inquisição, João. Você tem certeza de que não quer perguntar mais nada? Bom, vamos lá: esta fase é mesmo um labirinto. Scar não aparece nela, somente na próxima, a Pride Rock. Não é necessário liqüidar todas as hienas para terminar a Simba's Return. Basta achar a saída. Uma dica é começar a fase entrando na terceira caverna. Para detonar as hienas que te atrapalham, acerte-as quando estiverem de língua de fora.

Fácil! Ainda na euforia dos dois superlançamentos publicados na edição passada, responda:

1 - Qual o nome do chefão final de Killer Instinct?

2 - Como em todo bom game de luta, em Killer Instinct há uma gatinha. Qual o nome dela?

3 - Quantas cores o Sega Saturno é capaz de reproduzir ?

4 - Entre os acessórios que serão lançados para o Saturno, há um ótimo para se jogar Daytona USA entre outros. Como se chama este acessório?

PRÊMIOS

VOCÊ PODE GANHAR - do 1º ao 3º lugares - Cartucho Phantom 2.040 para Mega ou SNES + camiseta Ação Games e 4º ao 10º lugares - camiseta Ação Games.

MANDE SUA RESPOSTA PARA: Revista Ação Games - Game Charada nº 92, Avenida das Nações Unidas, 5.777, Alto de Pinheiros, CEP 05479-900, São Paulo, SP. O resultado será publicado na edição nº 95.

RESPOSTA DA GAME CHARADA DA EDIÇÃO Nº 89

Essa foi mesmo para os colecionadores da revista. Confira as edições em que estavam os games listados e numerados: ed. 80 - 4, ed. 81 - 8, ed. 82 - 2, ed. 83 - 9, ed. 84 - 7, ed. 85 - 5, ed. 86 - 3, ed. 87 - 1 e ed. 88 - 6. Os ganhadores são: 1º ao 5º lugares para Igor Messias Santana, Mauá (SP); Ismael Salvatori, Lajeado (RS); Igor Cássio F. Batista, Lagoa Santa (MG); Ismael P. Coutinho, Foz do Iguaçu (PR) e Henrique Zanatta, Maringá (PR); 6º ao 10º lugares para Tadeu Miguel M. Amaral, São Paulo (SP); Ivan Soares Ribeiro, Pirassununga (SP); Rudger Maia Chagas, Varginha (MG); Fernando Luís Teixeira Dantas, Teresina (PI) e Douglas F. de Lemos, Viamão (RS).

A cidade de Varginha (MG) produz caras talentosos. O Hugo M. Pereira é de lá e nos mandou outro desenho bem-humorado. Valeu!

JOGO A GITO MÃOS

Qual é o nome e o preço do adaptador para conectar 4 controles no Mega Drive?

FÁBIO S. MONTALVÃO MELO
Rio de Janeiro, RJ

O Nome do adaptador é TeamPlayer, Fábio, e é fabricado e vendido no Brasil pela Tec Toy, que sugere o preço de R$ 40,00. E vai uma foto pra você conferir.

Pra galera do SNES, não custa acrescentar: há dois adaptadores desse tipo para o console. O Superlink, da Bullet-Proof e o Multitap, da Hudson. Dá pra encomendar em locadoras e importadoras e custa em torno de R$70,00.

TeamPlayer, o adaptador da Sega

X-MEN CLONE WARS

Não consegui fazer a dica para este game de Mega, publicada na edição 87. Como faço para assinar a revista Ação Games?

MARCOS SILVA
Belém, PA

Humm, muito estranho, Marcos. As dicas deste game funcionam e são acionadas exatamente como está publicado na edição 87. Tente fazer as seqüências com mais calma e precisão, ok? Ação Games não trabalha com assinaturas, só com venda em banca. Para não ficar sem a sua revista a cada quinze dias, o jeito é combinar com o seu jornaleiro para que ele reserve uma pra você.

O Ricardo Loesch Zacariotti, de São Paulo (SP), sabe tudo sobre o Homem-Aranha. Olha só um dos desenhos dele. Dez!

Alguns dos X-Men em visuais bem malucos. O autor? É o Elison C. A. da Silva, de Brasília (DF)

THE PUNISHER

Gostaria de saber se existe algum macete para este game de Mega Drive.

ALEXANDRE DE OLIVEIRA BORGES
Joinville, SC

A matéria completa deste cart, Alexandre, saiu na Ação Games nº 83. Enquanto você nao descola esta edição, procure detonar os inimigos de meio de fase encostando-os no canto da tela. As bombas que você tiver não devem ser usadas à toa. Guarde-as para os chefes.

VENDO

Mega 3 compl (Sonic 2 e joystick) e mais joystick Pro 5 e tro de 6 botõ Rodrigo ou Jo Paulo, tel.: (031) 3 4418, Contagem,

Neo Geo com na caixa, controle um cartucho. Dá Alves de Andra tel.: (011) 959-22 São Paulo, SP.

TROCO

Sonic por Soni Knuckles. Petrô Walyson, Rua J Cordeiro de Sique 20, CEP 56930- Calumbi, PE.

Streets of Rage Mega por Forgo Worlds, mas só pessoas de Po Alegre. Tiago Cat tel.: (051) 241-1 Porto Alegre, RS

Super Mario All S por Art of Fight para SNES, ou o de meu interes mas de luta. Edso Pereira, Rua Lau da, 200, Nova Igu CEP 26030-390, de Janeiro, RJ.

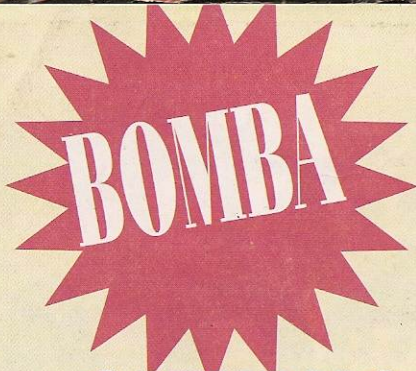
Diversos carts Master. Sérgio T. Rua Guadalaj 521, CEP 862 000, São Sebastiã Amoreira. PR.

COMPRO

Ação Games nº com a matéria s o game Robocop Terminator p SNES e Mega. E son, tel.: (011) 0869, São Paulo

Módulo de tevê Game Gear. Ou t por carts de Meg NES. Djacy, tel.: 565-4674, São Pa SP. Só para pes da Capital.

SHOTS

POWER

Para a ID Software, pela brilhante adaptação de Doom, seu clássico de PC, para o SNES. Valeu!

SATURNO PODERÁ TER MÓDULO PARA JOGAR NA INTERNET

É isso aí! E se você é um leitor fiel de Ação Games, já estava antenado para essa possibilidade desde o Shots da edição passada. Nosso "interneteiro" de plantão descobriu a notícia na manhã do dia 14 de setembro e, já à tarde, ela causava alvoroço dentro da Internet. Mas nem a Sega, nem a licenciada Tec Toy confirmaram a notícia até o fechamento desta edição.

Segundo a prestigiada revista Variety, a Sega está planejando lançar uma versão de Saturno com modem e software embutidos. São especiais para acessar a Internet via telefone e debulhar versões demos do próprio console e o melhor: jogos para PC.

Preço maior

O novo Saturno deverá custar cerca de 43% mais caro e seria uma arma da Sega para fazer frente ao Playstation. O console da Sony atingiu 100 mil unidades vendidas nos Estados Unidos na primeira semana de loja, contra 120 mil do Saturno desde o seu lançamento, em maio. É preciso ressaltar que a Sega pôs à venda uma quantidade limitada de consoles e que só em setembro a guerra começou pra valer. Acompanhe a briga na sua Ação Games.

GAMES QUE SAIRÃO PARA O WINDOWS 95

Pitfall Harry, Bubsy e Earthworm Jim deverão ser os primeiros jogos de videogame doméstico a ganhar adaptações para o Windows 95 PC. Os lançamentos serão feitos pela Gamebank, associação da Microsoft com o poderoso grupo japonês Softbank. Ainda não há datas de lançamento previstas.

SEGA RALLY E TEKKEN 2 FORAM O MELHOR DA SALEX 95

A Sega estreou oficialmente e a Namco brilhou na Salex 95, única feira de arcades brasileira, que rolou em São Paulo no final de agosto. Confira!

O estande caprichado da Capcom, repleto de Cammys, Chun-Lis e Vegas

Namco

A Namco arrasou com Tekken 2. O arcade veio com dois personagens novos, golpes antigos e novos, incluindo seqüências arrasa-quarteirão. Trouxe também um simulador de motos com gráficos poligonais, o CyberCicle, para jogar em até três pessoas: uma máquina do tipo futurista, uma antiga tipo Harley-Davidson e uma atual. Você monta na moto e sai arrepiando.

Sega

Sega Rally promete ser o melhor game da Sega nesta temporada. Trata-se de um Daytona melhorado. O câmbio é o mesmo, mas os circuitos são de rally: deserto, neve, floresta etc. O arcade traz apenas duas visões: de dentro ou de fora. A Sega também exibiu Virtua Fighter 2, versão que já começava a pintar nos fliperamas e que tem poucas inovações em relação à primeira, além do pinball de Batman Forever (muito bom!) e Virtua Soccer (futebol poligonal, dez!)

SNK

A SNK estreou 6 novas máquinas, das quais a principal é The King of Fighter's 95. A versão vem com um Team Edit Mode, que permite escolher sua trinca de lutadores entre os 24 do jogo, formando mais de 2 mil combinações. A SNK tentará lançar a versão CD para o Neo Geo ainda em outubro. Os demais arcades são PulStar (Espacial de tiro), Metal Slag (Tiro com cenários da 2ª Guerra Mundial), Aerofighter's 3 (simulador de avião/ Tiro), Stakes Winner (Turfe) e Mr. Do Neo (puzzle).

Capcom

A Capcom caprichou, montando o maior estande da feira (600 m2, com 90 máquinas) repleto de modelos vestidas de Cammy, Vega e Chun-Li e máquinas de SF Movie. Mas tinha poucos petardos a exibir: Street Fighter Zero foi lançado oficialmente, CyberBots (luta com robôs) e SlipStream (Corrida, temporada 93 da F1, que foi parcialmente feito pela Sega). A Capcom não conseguiu levar, mas vai lançar ainda este ano, Marvel Super Heroes (luta) e RockMan (Mega Man arcade, por fases).

Sega Rally: o novo arcade Sega mata a pau e deixa Daytona para trás

Marvel Super Heroes: a melhor aposta de luta da Capcom para este final de ano

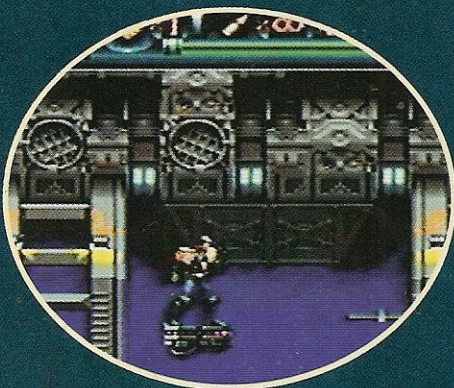
PACOTES DE OUTUBRO AGITAM DE NORTE A SUl

Tec Toy, Playtronic e demais fabricantes de videogames vão agitar o mercado em outubro, na tradicional caça aos gamemaníacos no "mês das crianças". Entre os novos jogos, há poucos realmente quentes. Até o final de setembro, todos corriam atrás de um trunfo para seduzir a galera, sem garantias de que conseguiriam. A Playtronic corria atrás de Super Mario World 2 - Yoshi's Island para o SNES, a Tec Toy tentava Mortal Kombat 3 para o Mega e a Neo Geo buscava The King of Fighter's 95 CD. Mas haverá muitas promoções, principalmente de carts, consoles e acessórios. Confira os principais lançamentos. Deixamos de listar games mais antigos ou os relançamentos.

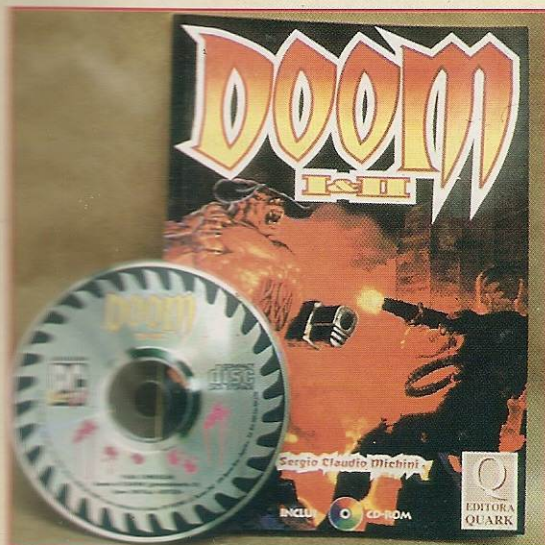
Killer e Virtual Boy

A grande estrela da Nintendo é o cartucho de Killer Instinct (SNES), que inclui o CD com a trilha sonora, mas tem preço sugerido de R$ 129,00. O Virtual Boy também foi para as lojas (preço sugerido de R$399,00), com os primeiros jogos a R$69,00. Confira outros lançamentos.

Super NES - *GP-1 Part 2, Indiana Jones' Greatest Adventures, Pocky & Rocky 2, Super Return of Jedi, Zero - The Kamikaze Squirrell, Justice League Task Force, Spider-Man, Stargate, True Lies, Warlock e Animaniacs, Judge Dredd.*

Nintendo - *Battletoads, Risco Total, Zen-Intergalactic Ninja, Super Spy Hunter e Mighty Final Fight.*

Mega Mouse e Judge Dredd

Além de correr para garantir Mortal Kombat 3 para o Mega na frente, a Tec Toy lançou Judge Dredd e um mouse para o Mega/Sega CD, que vem com o cartucho Wacky Worlds. O preço sugerido para o Megamouse é de R$90,00). Confira outros lançamentos:

Mega/Sega CD - *Judge Dredd, Primal Rage, Wayne Gretzky Hockey, Comix Zone, Road Rash 3, The Ooze, Fever Pitch Soccer, Batman & Robin CD, LoadStar CD, Wild Woods CD, Cadillacs and Dinosaurs CD, Earthworm Jim CD, The Animals CD (Multimídia).*

DOOM PARA MANÍACOS

Novidade para os micreiros maníacos por Doom. A Editora Quark lançou em setembro o livro Doom I e II, de Sérgio Cláudio Michini. O livro ensina o micreiro a alterar as duas versões do jogo, criando andares personalizados. Ele inclui ainda um CD-ROM com a versão shareware para jogar a dois, em rede, além de toneladas de utilitários para criar até 330 níveis da versão 1 e 773 níveis da versão 2. Custa R$ 22,00.

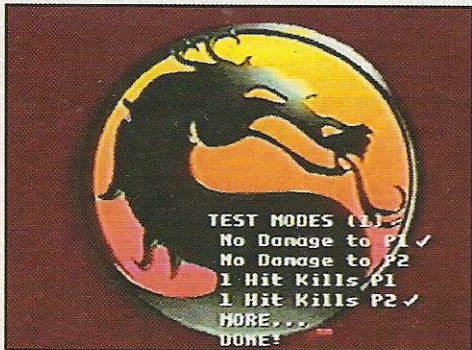
DICAS

MORTAL KOMBAT 2

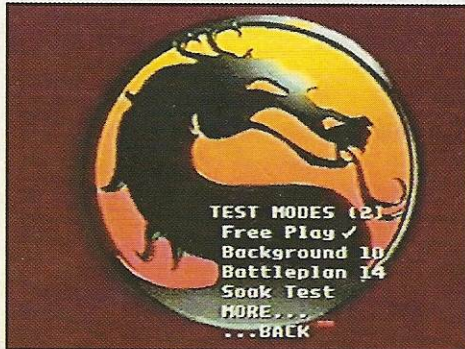
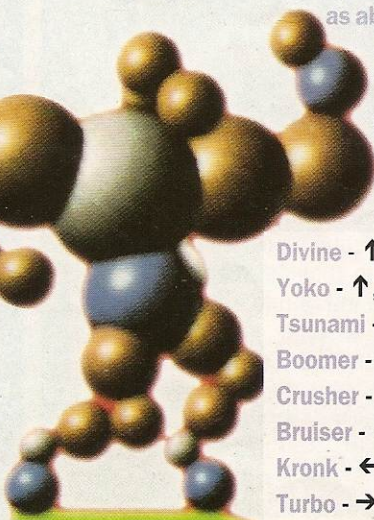
MEGA 32X

Test modes - Aos leitores que estavam perguntando se não havia Test Mode nesta versão... eis a resposta: Yes! Vamos lá: **na tela de Options, mova o cursor para Done e entre com a seqüência ←, ↓, →, →, ↓, ←, ←, ←, ←, →, →, →.** Você verá a frase Test Modes pintar nesta tela. Selecione esta nova opção e saque o que você pode fazer nas três telas que pintam em seguida:

No Damage - Invencibilidade
1 hit kills - Detonar o inimigo com uma porrada

Fatalities, friendships e babalities - Programa o computador para terminar a luta com estes golpes

Background - Escolha do cenário
Battle plan - Escolha do inimigo
Soak test - O computador joga sozinho

Ballz

SNES

À la Shang Tshung - Saca só o susto que você pode dar em seu adversário com este truque: em qualquer momento da luta, sem mais nem menos, transforme seu personagem num outro qualquer — no melhor estilo Shang Tsung, de MK. Use as seqüências abaixo de acordo com o personagem em que quiser se transformar:

Divine - ↑, ←, Y + X
Yoko - ↑, →, Y + X
Tsunami - ←, →, Y + X
Boomer - →, ←, Y + X
Crusher - ↓, →, Y + X
Bruiser - ↓, →, Y + X
Kronk - ←, ←, Y + X
Turbo - →, →, Y + X

BALLZ

MEGA

Mais difícil - Quer conferir o que é bom pra tosse? **Experimente jogar no Hyper Mode, apertando o botão A nove vezes na tela de opções.** Não estranhe: você ouvirá o som de um arroto confirmando que o truque entrou. Depois, confira a pedreira.

The Little Mermaid

MEGA

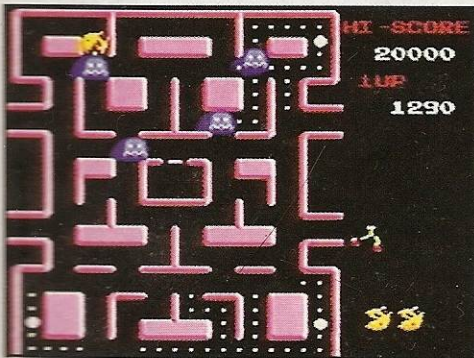
Acumule grana - Os gamemaníacos Carlos Kruegger e Jackson L. Santos, de Penha (SC), descolaram um macete para acumular dinheiro logo na primeira fase. **Nadando em sentido anti-horário, no local que aparece na foto,** você apanhará conchas que sempre reaparecem no mesmo lugar. Às vezes também pintam pérolas que valem $200. **Fazendo este looping várias vezes,** dá pra faturar uma boa grana pra comprar quantas vidas quiser.

Pac-Man 2

SNES

Passwords - Use os códigos abaixo para ir direto à fases especiais, jogar no arcade game e matar as saudades do velho e bom come-come. Aí vão eles:
Arcade com Pac-Man - PCMNDPW
Arcade com Ms. Pac-man - MSPCMND
Sound Test - BGMRQST
Pattern Test - PCMNPTT

Mega Man Soccer

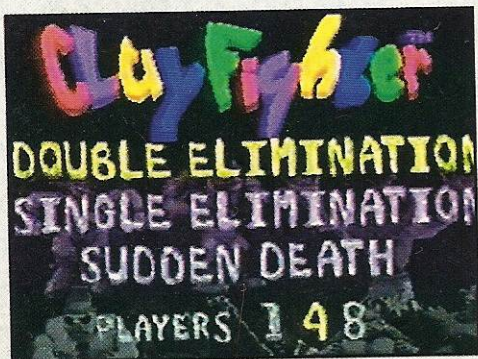
SNES

Mude a tela - Para aquela irritante tela de cima desaparecer da sua frente, comece o game e aperte o Select. Dica do George Menzyski, de São Vicente (SP).

Mech Warrior

SNES

Muita grana - Aí vai um truque para forrar os bolsos com $ 1.400.000. Mas, como tudo tem seu preço, para conseguir esta façanha você terá que realizar as seguintes missões, nesta ordem: Riot Duty on Zhada, Riot Duty on Solaris, Assault on Quilon e Siege on Dalview. Se completar todas as missões sem falar com Clearle, vá depois ao clube Zero-Zero e procure Larmen Sholest para receber sua recompensa.

Clayfighter Tournament Edition

SNES

Nanicos - Curioso truque pra jogar com lutadores minúsculos: **configure o jogo em Double Elimination para quatro participantes, escolha os personagens indicados para o 1p e registre os nomes correspondentes.** Depois, divirta-se.

Mr. Frost - **POSSE**
Mr. Frost - **JASON A**
Blob - **STEVE C**
Taffy - **JOHN S**

Road Rash 3

MEGA

Password - Contribuição do Rafael Fedelix, de São Paulo (SP). Password para o nível 4 com a moto Diablo 1000 N: **SD61 SS81**

Earthworm Jim

MEGA SEGA CD

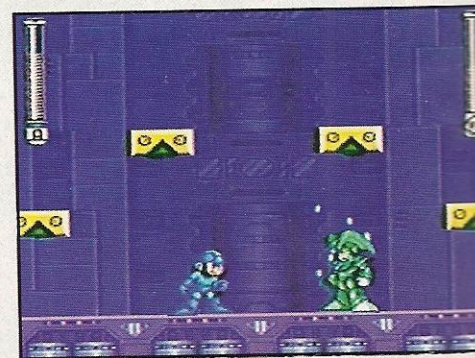
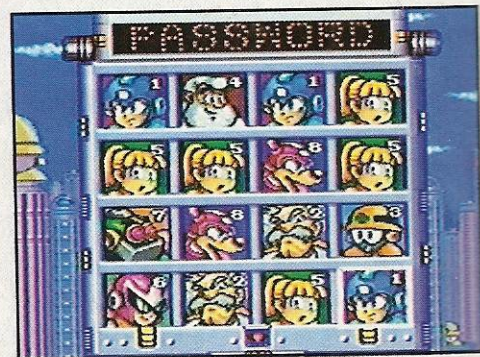
Disfarces - Os programadores de jogos são loucos. Talvez para despistar os adversários – vai entender –, a pobre minhoca recebe disfarces no mínimo esquisitos. **Para entrar com as seqüências abaixo, inicie o game normalmente e pause em qualquer momento:**

Peruca black-power - O visual do Michael Jackson no começo da carreira: C, A, A, A, A, A, B, C, Start.

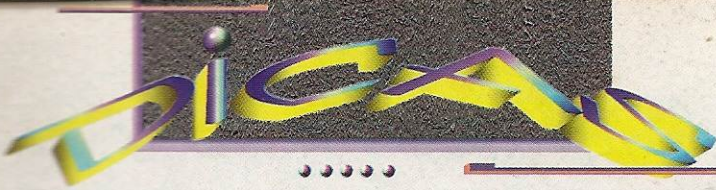
Mísseis teleguiados - Ah, esse serve pra alguma coisa: segure → e aperte A. Solte tudo e faça a seqüência A, A, B, A, C, B, A, Start.

Óculos, nariz & bigodes - Pergunte pro seu pai se não é a cara do Groucho Marx: A, A, A, A, A, A, B, C, Start.

Mega Man 7

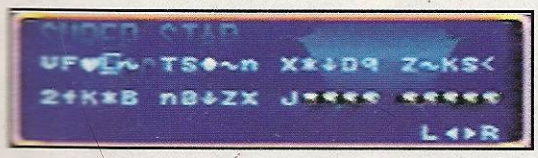
SNES

Luta Street Fighter - Se Mega Man tem até Dragon Punch, por que não lutar de vez como um personagem de Street Fighter? **Basta entrar com a password mostrada pela foto, segurar L + R e apertar então o Start.** E... fight! O adversário é o Bass. Agora fique por dentro dos golpes dos personagens:

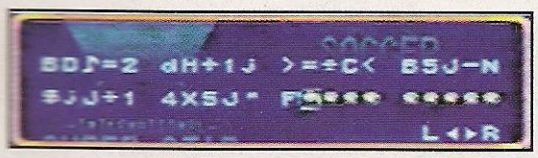
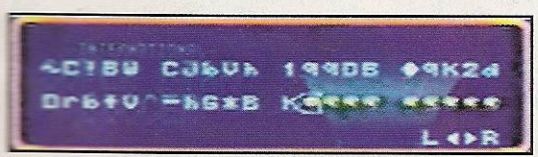
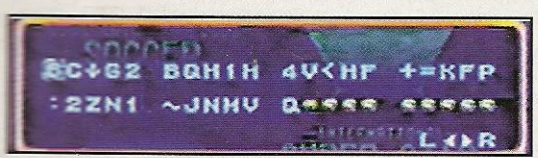
Mega Man
Slicer - ↓ ↘ →, Y
Slide - ↓ ↓, B
Invencibilidade - ↑ ↑

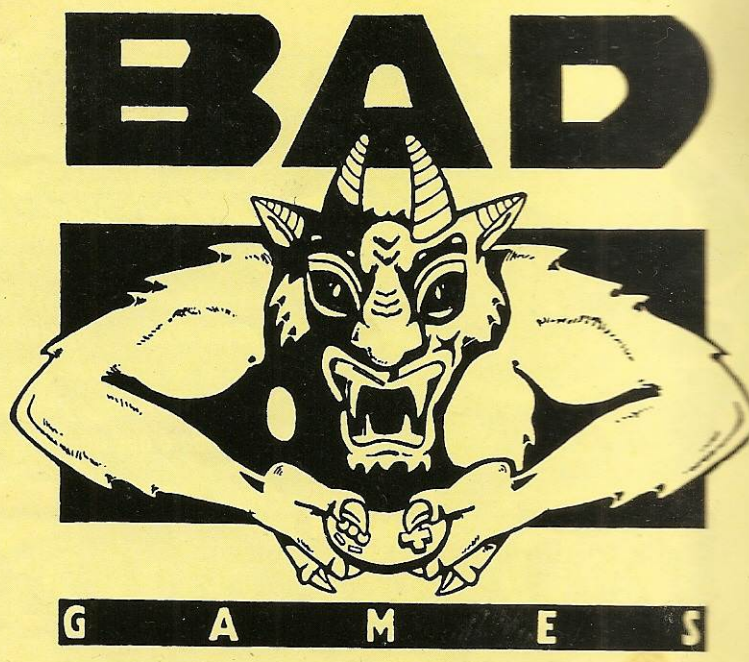
Bass
Flying Kick - → ↓ ↘, Y
Torpedo - no auge do pulo, Y + → →
Invencibilidade - ↑ ↑

International SuperStar SOCCER

SNES

Passwords de craque - Este game é camisa 10 e não fica um dia parado nas locadoras. Para perna-de-pau nenhum ficar na mão, Ação Games apavora e libera passwords de placa para você encarar algumas das melhores partidas com o Brasil na Série Mundial.

WORLD SERIES 1ST SEASON

Sétimo jogo Brasil vs. Itália

Oitavo jogo Brasil vs. Dinamarca

Nono jogo Brasil vs. Coréia do Sul

Décimo-primeiro jogo Brasil vs. Wales

Décimo-segundo jogo Brasil vs. Holanda

Brasil e Holanda farão, depois dessa troca de flâmulas, o penúltimo jogo antes da final

SATURNO NA CABEÇA

Enfim o console chegou ao Brasil, em lançamento simultâneo com a venda oficial nos States. Com isso, será mais fácil encontrar o console e os jogos em lojas e locadoras. Entramos pra valer na Era dos 32 Bits e isso merece comemoração. Ação Games preparou esta matéria especial da hora, incluindo apenas os primeiros lançamentos oficiais do console, todos da Sega. Alguns já foram conferidos pela revista e repisamos o essencial. Outros estão estreando agora. Junto om eles, todas as dicas espertas que já rolam na praça. Um serviçião pra você sair descolado por aí, sabendo o quê quer pegar pra jogar e debulhar a valer.

VIRTUA FIGHTER

Os felizardos que adquirirem o Saturno brasileiro ganham o CD de Virtua Fighter. Nada mais justo, afinal este game foi o primeiro a ser lançado e, enquanto não chega o segundo da série, ele continua sendo a melhor opção de jogo de luta para o console. Para refrescar a sua memória, aí vai uma explicação dos modos e alguns golpes, além das principais dicas.

DOIS MODOS

Neste CD as lutas são definidas na base do nocaute, ou quando um lutador sai do ringue. O game oferece dois modos: Arcade e Versus. Em Arcade, você define o seu personagem e luta com todos até o confronto final com Dural. Versus é o modo de lutas simples entre dois jogadores ou contra o computador. Em ambos os modos, você tem três níveis diferentes de dificuldade para os inimigos. No Options você ajusta sua barra de energia e a duração dos rounds, entre outras coisas.

COMANDOS

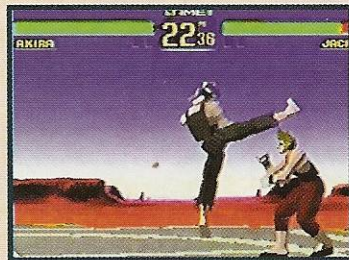
Botão	Comando
A	Defesa
B	Soco
C	Chute
X	Soco + Defesa
Y	Chute + Defesa
Z	Soco + Chute + Defesa

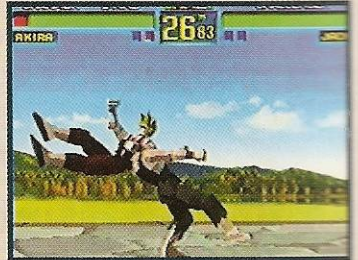
São 4 configurações. Esta é a Beginner

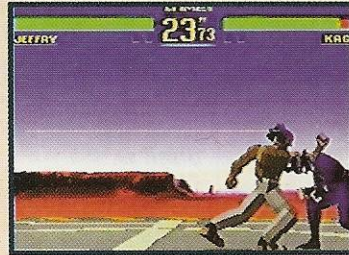
VIRTUA FIGHTER/Sega

Luta	1 ou 2 jogadores
AVALIAÇÃO	8,5

Um game que inovou com o esquema do tablado e os gráficos poligonais. Obrigatório entre os games de luta

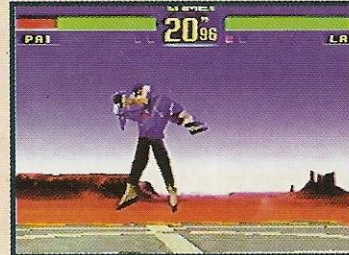
AKIRA

Double Kick - →→ + 2 vezes chute

JACKY

Neck Breaker Drop - → → + soco

JEFFRY

Uppercut - → → + 2 vezes soco

KAGE

Vertical Kick - →→ + soco + chute + defesa

LAU

Pilão - ← → + soco

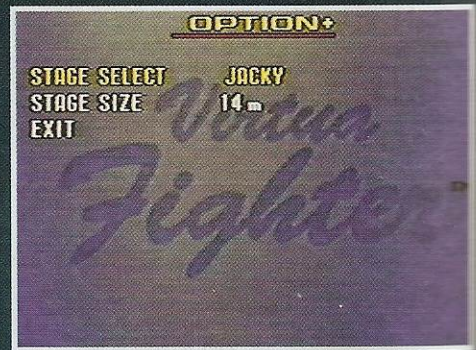
PAI

Neck Breaker Suplex - → ↓ + soco

VIRTUA FIGHTER

MENOS TEMPO DE ACESSO - Dica inédita — e muito bem-vinda — num game em CD-ROM. Ela reduz o tempo de acesso (loading) de uma luta para outra. Não perca mais tempo: ao terminar uma luta no modo Versus, aperte juntos os botões L e R. Imediatamente pintará uma tela de seleção de personagens pra você configurar as lutas como quiser. Cool!

MODO RANKING - Na tela de apresentação, aperte juntos os comandos ↘ + C + Y + L + R e depois dê Start. Pronto: você já pode começar o jogo direto no Ranking Mode, sem ter de qualificar-se primeiro.

JOGUE COM DURAL - O velho macete para jogar com o chefão. Na tela de seleção de personagem, faça a seqüência ↓ ↑ →, A + ←. Você ouvirá um som estranho e pronto: Dural é todo seu. Para que os dois jogadores controlem o chefão, basta fazer a mesma seqüência nos dois joysticks, ao mesmo tempo.

TELA SECRETA DE OPÇÕES - Na apresentação do game pressione ↑ 12 vezes, depois Start. Entre na tela de Options e você ouvirá o narrador dizer "K.O.". Coloque o cursor abaixo do Exit e aperte o botão A. Uma nova tela de opções surgirá, para escolher o estágio (incluindo o de Dural) e o tamanho do ringue.

DAYTONA USA

Este é, sem dúvida nenhuma, o melhor game de corrida de todos os tempos e deve ser obrigatoriamente curtido por quem curte um volante. Desde o seu lançamento nos arcades, Daytona reina absoluto e continuará no trono até que possamos conferir o Sega Rally. Na edição 82, nós já havíamos dado os principais toques e bandeiradas. Agora damos novos toques e todas as suas animalescas dicas.

O estilo de pilotagem em Stock Cars é muito mais agressivo do que nas Fórmulas. Portanto, seja arrojado nas curvas e segure a máquina no braço

MODOS E OPÇÕES

Arcade - São dois carros, um com câmbio automático, outro com manual, e as provas são limitadas por tempo.

Saturn - Dez carros à disposição (com os dois tipos de câmbio) e o final das corridas é pelo número de voltas de voltas. Assim como em Arcade, você tem só os circuitos Beginner, Advanced e Expert.

Nas opções, você estabelece o número de voltas: Normal (8), Grand Prix (20) e Endurance (40). Também dá para ajustar o seu grau de dificuldade e o dos adversários, de cinco formas diferentes.

No Expert, logo depois de passar pela ponte, pegue à esquerda. Assim você evita o tráfego e a curva fica mais suave. Só não se esqueça de voltar para a direita no final da curva

MANHAS DE VOLANTE

Como em todo bom game de corrida, o segredo para uma boa performance está na forma de contornar as curvas e na troca de marchas. Reduza rapidamente na entrada da curvas, para primeira ou segunda marchas, dependendo do ângulo. Quando o carro desgarrar, engate a terceira ou a quarta para sair o mais rápido possível. Para fazer uma largada forte, segure o freio e acelere apenas quando a contagem chegar no One. Com o ponteiro do conta-giros entre o seis e o sete, solte o freio no momento em que o locutor disser Go. Só da para usar esta tática no Advanced e no Expert, já que em Beginner as largadas são feitas em movimento.

Visão de dentro do carro: a sensação de velocidade é absurda, principalmente no arcade

COMANDOS

A	Acelera
B	2ª marcha
C	4ª marcha
X	Freia
Y	1ª marcha
Z	3ª marcha
L e R	Muda a visão

São quatro configurações. Tente a nossa

DAYTONA USA/Sega	
Corrida	1 Jogador
AVALIAÇÃO	9,0

Daytona USA inaugurou uma nova era nos games de corrida. Dá para imaginar como será debulhar com o volante Racing Controller

DAYTONA USA

TODOS OS CARROS E CAVALOS - Antes da tela de apresentação, pinta uma animação com os carros correndo, certo? Pois exatamente nesta tela você deve fazer a seqüência X, Z, A, B e Start. Entre no jogo, escolha Saturn Mode e faça a festa.

CORRA AO CONTRÁRIO - É a famosa dica para correr na contramão das pistas (lembra em Virtua Racing?). Selecione Saturn Mode e, na tela *Select Your Track*, escolha a pista, segure Start e, sem soltar, aperte C.

TEMPO EXTRA - Nas pistas Beginner e Expert, do Arcade Mode, você encontra um painel que se parece com máquinas caça-níqueis, certo? Pois ao passar por ele, de três toquinhos no botão de freio. Você acionará a máquina e, se conseguir três números 7, vai faturar um tempinho extra.

SEM OS PNEUS - Cada coisa estranha acontece neste jogo... No Arcade Mode, ao fazer o Pit Stop no box, enquanto os mecânicos retiram seus pneus, aperte juntos A + B + C e depois Start. Você verá o carro correndo sem os pneus na tela de apresentação

Panzer Dragoon

Um dos primeiros games lançados no Japão para o Saturno, e um dos mais bonitos da história dos videogames. Foi o que mereceu maiores elogios das revistas e críticos norte-americanos. Da apresentação até o final, o jogo é absolutamente arrasador! Seus gráficos são poligonais e foram muito bem texturizados, dando um efeito impressionantemente realista. Além disso, o desafio tirou o sono de muita gente, até pintar a dica de invencilidade. Se você ainda não jogou, prepare-se pra curtir um show de imagens.

CRUZANDO OS CÉUS

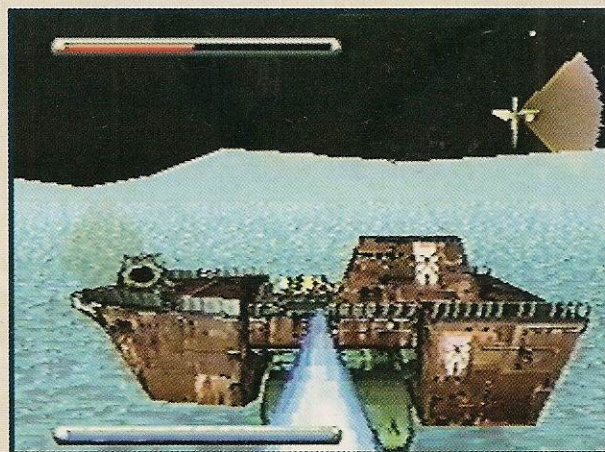
Na apresentação, você assiste ao triste fim de um colega piloto, que lhe passa o comando do dragão azul. Agora, você enfrentará os muitos inimigos do Império, antes do encontro final com o Dragão Negro. No seu percurso há florestas, mares, cavernas, ruínas e planícies diversas, tudo com uma qualidade gráfica impressionante.

No Options você configura a forma de vôo em Up/Down: em Normal ↑ sobe e ↓ desce. Escolha Reverse para inverter

A apresentação mostra imagens de tirar o fôlego. Demais!

DESAFIO ANIMAL

Você tem dois desafios importantes no game: a resistência dos inimigos, principalmente os chefes, e o scroll de 360 graus; todo mundo aparece de todos os lados. O game não oferece itens: você começa com uma vida e sua barra de energia só se restaura no início de cada episódio. Com isso, é muito suado chegar ao final sem as nossas superdicas. São três níveis de dificuldade e só o Normal e o Easy fornecem Continues (3).

Para acertar todos os inimigos que aparecem, você precisa fazer bom uso das diferentes visões. Oriente-se pelo radar no canto superior direito: ele atualiza constantemente sua visão de tiro.

Com o esquema de visões, dá para atirar para os lados e continuar voando para a frente. Repare sempre no dragãozinho: ele muda de posição e a direção do seu tiro também

COMANDOS

A, B ou C	Tiro
X, Y e Z	Diferentes visões de jogo
L	Desloca a visão para a esquerda
R	Desloca a visão para a direita

PANZER DRAGOON/Sega

Espacial/Ação	1 Jogador
AVALIAÇÃO	9,0

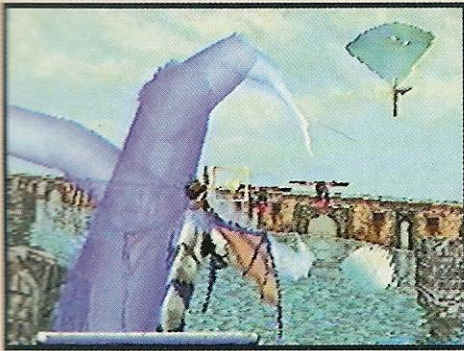
Se você é fera, encare este desafio sem as superdicas. O game merece toda a paixão que tem revelado nos fãs.

GIRE A ESTÁTUA - No circuito Expert há uma estátua do Jeffry, do Virtua Fighter. Você pode zoar com ela: basta ficar perto ou passar bem diante dela e apertar o botão freio: ela ficará girando durante todo o circuito.

MÚSICAS DE VIRTUA FIGHTER - Êta jogo cheio dos truques. Termine uma pista qualquer em primeiro lugar e, ao registrar suas iniciais, coloque PAI ou LAU — nomes de lutadores de Virtua Fighter. Você ouvirá um pequeno trecho das músicas destes personagens em Virtua.

NO SEX - Ao vencer uma pista, experimente registrar SEX como iniciais. O game não aceitará, substituindo a palavra por SEA. Dá pra sacar o motivo, né? Em inglês, a palavra significa sexo. E, pelo jeito, a Sega não quer saber de sexo — nem em inofensivas iniciais. Ela prefere mar, mesmo!

TREINO CONTRA O RELÓGIO - Que tal um treino (Time Lap) para tomada de tempo? Você será o único piloto na pista e poderá aperfeiçoar sua performance. Para isso, no Saturn Mode, basta segurar o botão Start na tela Select *your Car*. De quebra, no final, você poderá acessar um replay e ganha mais uma visão para conferir seu traçado.

EPISÓDIO 1

Segure o botão de tiro por alguns instantes para aumentar a potência do seu petardo

Os chefes do game demoram muito para explodir. Nesse primeiro, ataque o barco que está embaixo dele

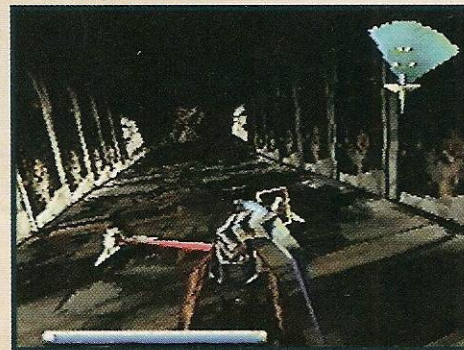
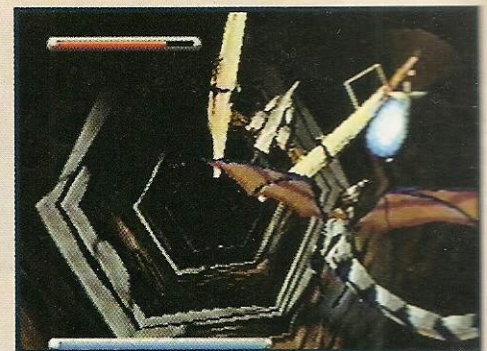
EPISÓDIO 2

Os inimigos surgem de todos os lados. Esta tenebrosa serpente sai da areia. Atire principalmente em sua cabeça

Chefe Dragão. Detone seus tiros e preste atenção ao radar, pois ele fica te circundando

EPISÓDIO 3

Outro chefe. Concentre os ataques na parte de baixo. Depois use o tiro acumulado na parte que fica em cima de seus pés

EPISÓDIO 4

Estes bichos rastejam e soltam um laser que "gruda" em você e tira muita energia. Acabe rapidamente com eles

Detone o chefe atirando em suas asas. Às vezes, ele as atira em você. Depois destrua a cabeça

EPISÓDIO 5

No primeiro momento, debulhe o chefe, acertando a parte vermelha que gira. Depois atinja a parte azul, logo abaixo do motor

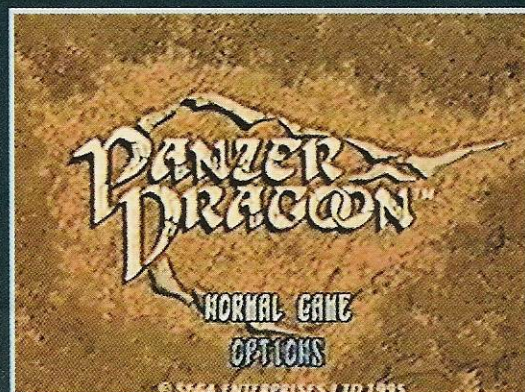
EPISÓDIO 6

Animal: você voa por debaixo das pontes. Divirta-se e não se esqueça dos inimigos!!

ÚLTIMO EPISÓDIO

No modo Normal, este é o último chefe. Difícil será encarar seus ataques variados. Ele usa vários tiros e dá rabadas. Concentre-se!

KARAOKÊ - Quem gostou da trilha sonora de Daytona agora pode cantá-la, sozinho. Para isso, estando no Arcade Mode, coloque ↑ quando escolher a pista e só solte quando for escolher o carro. Em qualquer momento, coloque ↑ para ver a letra da música na tela. A voz original pára de cantar e deixa o palco para você.

PANZER DRAGOON

A maioria das dicas de Panzer Dragoon descoladas até agora você aciona na mesma tela, a dessa foto. Basta apertar Start na Tela de Apresentação, para pintarem as palavras Normal Game e Options. Daí é mandar bala!

INVENCIBILIDADE - Se este game já é um amasso, imagine jogá-lo desencanado. Basta fazer a seguinte seqüência na tela da foto: L, L, R, R, ↑ ↓ ← →. Se o truque funcionar, você logo ouvirá um grito do dragão e a frase *invencible mode* aparecerá na tela. Bingo!

World Wide SOCCER

Fifas e International Super Soccers que se cuidem. Este Worldwide Soccer é ótimo. Trata-se da versão americana do japonês Super Victory Goal (que tem times da J-League). O CD "chama" você para o jogo e exige sua participação nos lances. Os comandos são simples e as opções são legais, sem serem exageradas ou viajandonas.

DISPUTA DE COPAS

São 5 modos de jogo, começando pelo Exhibition (partidas simples). Na W-League (Copa do Mundo), você joga em dois ou quatro turnos e enfrenta todas as outras seleções. A S-League é a liga da Sega, com as mesmas seleções da W-League. Cup é um torneio entre 4, 8 ou 12 seleções. Finalmente, há o Penalty Shoot Out, uma disputa isolada de pênaltis.

WORLD WIDE SOCCER/Sega	
Esporte - 1 ou 2 jogadores	
AVALIAÇÃO	7,0

Um bom game de pelota, com comandos simples e capricho no visual. Só a jogabilidade não ficou lá essas coisas

Há três configurações. Gostamos desta.

COMANDOS

- A - Chute/Carrinho
- B - Passe/Jogo de ombro
- C - Lançamento/Muda de jogador
- Z - Cruzamento
- Pause + X ou Z - Visão horizontal, vertical ou diagonal
- L ou R - Zoom In/Out

OPÇÕES

Em todos os modos são 12 seleções pra debulhar a dois no mesmo time ou um contra o outro. Você escolhe o clima, a duração, o nível de dificuldade, configura som, controles e a bateria de back-up – se houver! Antes de cada tempo, acerte seu ataque, defesa, escalação e goleiro (manual/automático).

VISÕES DE TODOS OS ÂNGULOS

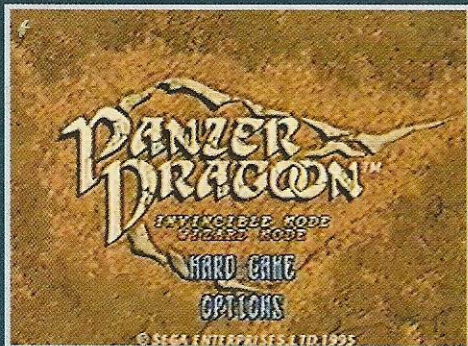
Visual é o que não falta. Dá pra ver a partida em visão normal, close, aérea, com scroll vertical, horizontal ou diagonal e rotacionar até nos replays. Nestes, você escolhe também a câmera e o zoom.

Uou! Com a câmera aérea os jogadores ficam parecendo formigas

As comemorações de gol não são muito criativas

Nos pênaltis só há essa visão, tanto para quem bate quanto para quem defende

Falta por detrás: cartão amarelo!

TURBINADO - Entre com a seqüência L, R, L, R, ↑ ↓ ↑ ↓ ← →. A frase Wizard Mode deve pintar na tela e, ao iniciar o jogo, seu dragão voará a mil por hora.

STAGE SELECT - Sim! Basta fazer a seqüência ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← →, X, Y, Z.

CONTINUES INFINITOS - Para quem quer mostrar que é "o tal". Faça a seqüência ↑, X, →, Y, ↓, Z, ←, Y, ↑. Se funcionou, você ouvirá um ruído parecido com um laser.

FASE SECRETA - Faça a seqüência ↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ← → ← → ← →, L, R. Você iniciará o game numa fase secreta, onde rola o Episódio Ø (zero), uma fase apenas com o mar e o céu de fundo. E, lógico, cheia de inimigos.

SUICIDE - Esta também tem procedimento diferente. Em qualquer momento do game, dê o comando L + R + A + B + C, tudo ao mesmo tempo, para cometer suicídio. Mas por quê? A explicação para isso é simples: há um boato de que só detonando todos os inimigos do game você poderá jogar uma fase secreta final. Assim, se você deixar escapar um inimigo, faça a seqüência e poderá recomeçar a fase e pegá-lo. Nada melhor do que tentar, ok?

SPACE HARRIER MODE - Essa vale uma porção de chucrutz! Já pensou em voar sem o dragão? Muito louco, um pouco complicado e começa diferente das outras! Na tela de menu do CD, escolha *System Settings*. Entre na opção *Language* e escolha *Deutsch* (alemão). Depois escolha "zurück" (exit), voltando

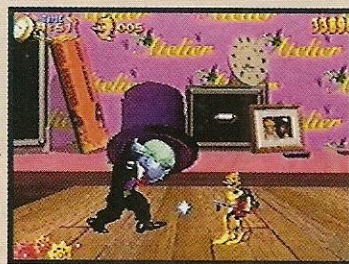
A Sega arrasou também em seu primeiro game de aventura para o Saturno. Em Clockwork Knight você é um soldadinho de corda, que precisa salvar a namorada, a Princesa do Relógio, seqüestrada durante uma festa dos brinquedos. A apresentação é demais, com movimentos em várias perspectivas de visão. As figuras de fundo transmitem uma real sensação de profundidade. Tudo isso embalado por muito jazz. A segunda versão já está rolando nas locadoras mais descoladas e você conferirá, em breve, na Ação Games.

Os aviões de brinquedo decolam das prateleiras num vôo espetacular. Será verdade?

FASES DE BRINQUEDO

O game tem cinco fases, com três etapas nas quatro primeiras: a última é só para o chefão. Você luta apenas com sua espada – que é uma chave de corda – e escolhe entre três graus de dificuldade. Para passar as telas, basta debulhar os brinquedos que aparecem. As engrenagens no canto inferior esquerdo da tela marcam a energia. No alto, você vê pontos e vidas. Seu soldado pode empurrar blocos e alguns objetos. Fuce a valer para encontrar itens: relógio (dá tempo extra), estrela (invencibilidade temporária) e chave (dá energia).

BETSY'S ROOM

As casas de bonecas tombam sobre você. Fique esperto

CHEFE - O chapéu cobre o boneco. Use sua espada quando ele aparecer

BÔNUS - Adivinhe em qual dos cubos há moedas. Você aposta 5 ou 10 das suas e pode sair com muito lucro

KEVIN'S

O macaco pode te ajudar: pise no quadrado que pisca para que ele solte a bola de boliche

LAST BOSS (CHEFÃO)

A princesa foi presa pela tevê maluca. Não use a espada. Jogue a lata de lápis na fita que ela joga em você

COMANDOS

A ou C	Ataque
A repetidamente	Gira a espada
B	Pulo

CLOCKWORK KNIGHT/Sega

Aventura	1 jogado
AVALIAÇÃO	8,0

Muito legal, com texturas e movimentação incríveis. Apesar do desafio baba, dá pra ter uma idéia doque vai acontecer aos games de aventura nos 32 bits.

para o menu principal e "starten" (start). Daí, na mesma tela das outras dicas, aperte ↑, X, →, X, ↓, X, ←, X, ↑, Y, Z.

CLOCKWORK KNIGHT

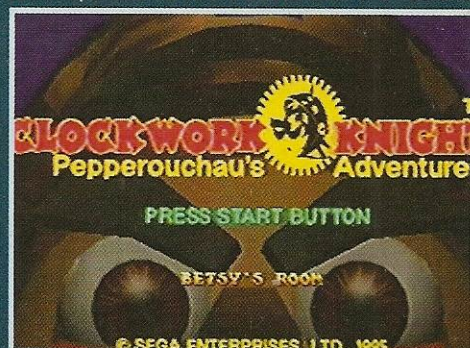
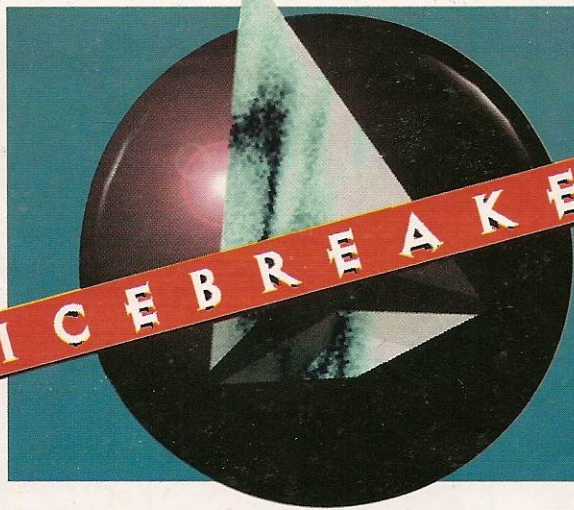
SELEÇÃO DE FASES - Vá direto ao que lhe interessa no game. Na tela de apresentação, faça a seqüência ← ↑ → ↓ ↓ → → ↑, R. Se fizer tudo direitinho, a frase Betsy Room aparece na tela e basta usar o Direcional para escolher a fase desejada. Agora, se você quiser ir direto ao último chefe, faça então a seqüência ← → → ↑ → → ↑ ↓ → → ↑, R. Mas atenção: esta seqüência só funciona se usada logo depois da primeira, para a seleção de fases.

ICEBREAKER
Panasonic

Estratégia - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Caprichado, bem-humorado e, principalmente, simples. Jogo ideal para relaxar, já que você pode jogar a qualquer hora e escolher seu desafio sem precisar terminar

★**Use qualquer botão para atirar e o Direcional para se movimentar**

Você acaba de entrar na melhor fria de todos os tempos. Icebreaker é um ótimo jogo de estratégia, criação da Panasonic Softwarehouse. O jogo todo se resume em quebrar pirâmides de gelo. Mas são 150 telas de desafio para encarar! Ideal pra desencanar de chefes e fases. As telas são independentes e dá pra jogar infinitas vezes, mesmo morrendo. As opções são fáceis de entender e dá pra gravar as telas que você completar. Um estilo novo com som pra ouvir no talo e gráficos limpos.

QUEBRANDO O GELO

Explore bem o Main Menu pra ficar fera em detonar as pirâmides geladas. No Options você encontra as opções de som, dificuldade e reset (grava ou apaga as telas feitas). Uma boa é dar uma passadinha no Tutorial, que ensina como jogar. Clique Random Level para que o computador escolha aleatoriamente as telas. Ou vá ao Level Grid e você mesmo escolhe uma das 150 telas para encarar. Entre no Play a Movie apenas para curtir animações.

TUTORIAL

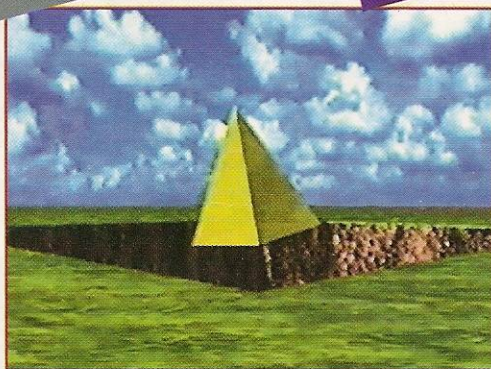
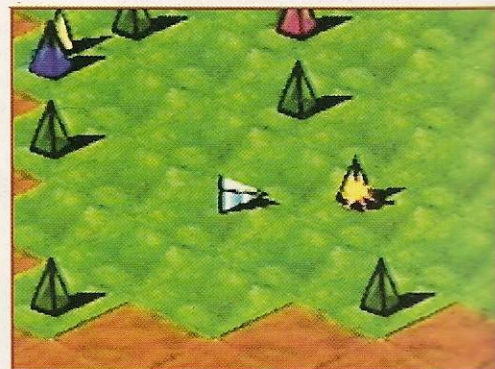
Aqui você aprende a jogar. O game rola em uma tela plana com visão de cima. Você é a pirâmide branca. Seu objetivo é destruir as outras pirâmides e os inimigos, que variam de cor e quantidade conforme a tela e o nível de dificuldade. O lance está em como destruir as peças. Para cada cor, há um modo de liquidá-las. Com quatro lições, uma para cada cor, você aprende a jogar beleza.

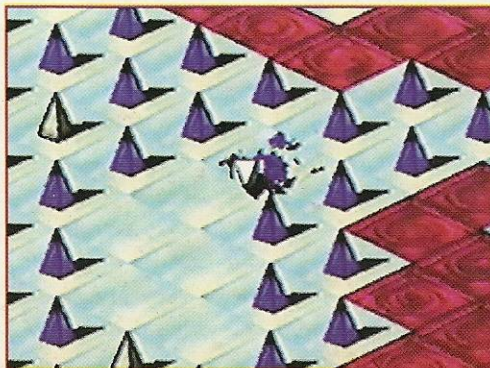
Vermelhas - Só tiros têm efeito. Se encostar nelas, tchau!

Verdes - Nem tiros, nem batidas. Faça a pirâmide amarela segui-lo e atire nela para rebater e atingir a pirâmide verde

Cores misturadas - Observe que as peças podem mudar de cor, o que exige um raciocínio mais rápido

Azuis - Tiros não funcionam, o lance é chocar-se com elas

No Level Grid escolha em qual das 150 situações você quer jogar. Uma mais difícil que a outra

Em Play a Movie rolam animações bem-humoradas com visão frontal. Vale dar uma espiada

Primeira tela. Bico mesmo. Seu inimigo é amarelinho. Não dá muito trampo

Triangle Man: as pirâmides vermelhas são fatais!

A tela 132 rola no gelo e a dificuldade aumenta

Na 150, fuja dos quadrados verdes. Ou adeus!

BRUTAL UNLEASHED ABOVE THE CLAW
Gametek
Luta - 1 ou 2 jogadores
24 Mega

No começo você pode sentir uma certa dificuldade, pois o seu personagem ainda não tem os golpes especiais e os controlados pelo computador têm.

COMANDOS

JOYSTICK DE 3 BOTÕES	
A	Soco ou chute fracos
B	Soco ou chute médios
C	Soco ou chute fortes
Start	Muda para soco/chute

JOYSTICK DE 6 BOTÕES	
A	Chute fraco
B	Chute médio
C	Chute forte
X	Soco fraco
Y	Soco médio
Z	Soco forte

* As passwords desta matéria permitem usar todos os golpes listados

Pois é, o game da bicharada ninja estréia em mais um console. Depois das versões de Mega e SNES em cartucho, e da versão para Sega CD, agora pinta o cart de 32X com este divertido game de luta. É a melhor versão da série. Sobram motivos: agora dá para controlar Dali Llama e Karate Croc, pintaram dois personagens novos, Chung Poe e Psicho Kitty, há um novo modo de jogo (Battle) e os gráficos melhoraram sensivelmente. Só a jogabilidade não evoluiu e é o ponto fraco do game. Ainda assim, vale a pena.

PARA DEBULHAR

Game Start: Você escolhe um personagem e luta até o final contra os demais. Alguns lutadores, como Pantha e Chung Poe, aparecem mais de uma vez. A cada duas lutas você tem a chance de aprender um golpe novo.

No Frills Head to Head: Modo de desafios simples para dois jogadores, com escolha de personagens e cenário.

Battle: Um modo novo. Você joga contra um amigo ou contra o computador. Cada participante escolhe três personagens e os espalha sobre um mapa. Quando os oponentes se encontram, o pau começa. As lutas duram apenas um round, mas você não troca de barra de energia.

Practice: Apenas para treinar a dois. O melhor é que os personagens já começam com todos os golpes.

Options: O game dá 14 níveis de dificuldade e três velocidades diferentes. As disputas podem ser de um round, melhor de três, cinco ou sete rounds. Ou o primeiro a ganhar dois, três ou quatro rounds.

Agora confira os lutadores com todos os golpes e suas respectivas passwords. Boiada!

DALI LLAMA

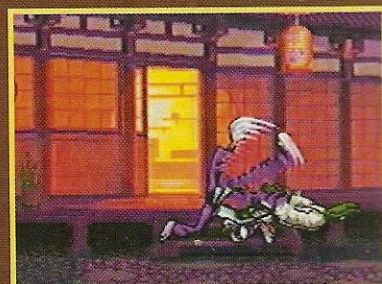
PASSWORD - **AKNBYAAACE8YF**

Taunt - A + B
Headbutt - B + C
Smoke Attack - ← ↓ →
Mind of the Cods - → ↓ ←

Apocalypse - ↓ →, B

KUNG FU BUNNY

PASSWORD - **ACMCABAACL8AE**

Taunt - A + B
Hi Flash Kick - ↓ + B, B
Flash Kick - B + C 2s, C
Scissors Kick - C + B
Dance of Death Kata - A 2s, A, A
Iron Fist Kata - C 2s, C, C
Devils Kiss Kata - → ↓ ←

Double Flash Kick - ← ↓ →

OS NOVOS

PSYCHO KITTY

PASSWORD - AKPCIBAACL8TF

Taunt - A + B
Fur Ball - → ↓ ←
Too Much Whiskers Kata - B 2s, B, C
Face Couce Kata - C 2s, B, A
Nine Lives Kata - A 2s, A, A
Hacker Kata - ↓ + A + B

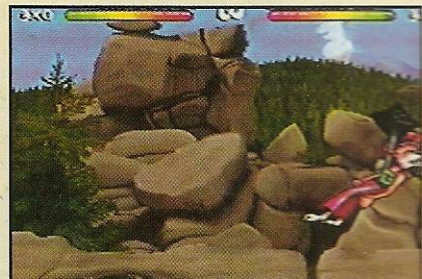
Catfight - ← ↓ →

Toshidan - A + C

CHUNG POE

PASSWORD - AKOCAAAACL8JE

Taunt - A + B
Makron Overpower - → ↓
Hate of the Oncients Kata - B 2s, B, A
The Dark Kata - A 2s, A, C
Winter Storm Kata - C 2s, A, C
The Famiewind Kata - B + C 2s, →

Fists of Death - ↓ →

Space Warp - ← ↓

TAI CHEETAH

PASSWORD - ACOCAAQACH8NE

Taunt - A + B
Fire Punch - ↓ →
Fire Kick - ← ↓
The Way of the Crane Kata - A + B + C
Fist of the North Kata - A 2s, A, A
Divine Wind Kata - B 2s, B, B

Fire Run - → ↓ ←

IVAN THE BEAR

PASSWORD - AEPBQAAACF8NE

Earthquake - ← ↓ →
Taunt - A + B
Big Belly Attack - → ↓ ←
Strength of the North Kata - ↓ ←, B
Jab Al Nar Kata - C 2s, A, A
Race of the World Kata - B + C 2s, A + C

RHEI RAT

PASSWORD - ACPCAEAACL8GE

Knockout Punch - A + B + C
Taunt - A + B
Frenzy Attack - ← ↓, C
Face Pull - Perto do inimigo, ↓ →
Neck Choke - Perto do inimigo, B + C
Tsumai Kata - C 2s, B, B
Lightining Fury Kata - A 2s, A, A
Berzerk Kata - B 2s, A, B

KARATE CROC

PASSWORD - AKMCYHAACH8CG

Taunt - A + B
Tail Whip - → + B + C
Flying Tail Whip - ↙ 2 s, →, B + C
Escrima Kata - A 2s, A, A, A
The Swallow Kata - A + B + C
The Path of the Empty Hand - B + C, C, C

Torpedo Attack - ↓, A, B, C

KENDO COYOTE

PASSWORD - AGNCMBQACL8BG

Taunt - A + B
Slam Punch - A + B + C
Headbutt - Perto do inimigo, B + C
Cannonball - → ↓, ← + B
The Five Rings Kata - ← ↓, → + B
Ki Force Kata - A 2s, C, C
Hapkido Kata - B 2s, A, A

Spinball - ↓ →

PRINCE LEON

PASSWORD - ACNCACAACL8CE

Taunt - A + B
Bite - B + C
Race Within Kata - A + C 2s, B
Roar - ↓, → + B
Power Chord - ← ↓ →
Leon Experience Kata - B 2s, C, C, C
Wild Side Kata - A 2s, A, A

Swim Attack - → ↓ ←

PANTHA

PASSWORD - AGMCACAACH8BE

Fireball - ← ↓ →
Taunt - A + B
Energy Drain - ↓, A 2s, A, A
Cloak Attack - B + C
The Gentle Path Kata - C 2s, C, C
Serpents Kiss Kata - B 2s, C, C
Summon Chi Kata - A + C, C, C

FOXY ROXY

PASSWORD - AGOCAAQACH8RF

Spinning Attack - ← ←, C
Taunt - A + B
Whiplash Kick - B + C
Rolling Attack - ↓ →
Kuntao Kata - A + B + C
Call of the Lotus Kata - C 2s, C, C
Pentsak Silat Mind Throw - → ↓ ←, C

Valeu esperar pelo lançamento: o morcego voa direto para a sua garganta. A Acclaim fez versões idênticas para Mega e SNES, mas desta vez o Cavaleiro das Trevas cedeu seu lugar para o parceiro: é bem melhor jogar com Robin. Junto com TimeCop, este Batman inaugura os games para 16 Bits com imagens digitalizadas em tela corrida, ou seja, no esquema fase a fase. Mas quem esperava ver Val Kilmer, Jimmy Carrey e os outros astros do filme, pode esquecer: não há imagens deles. E tampouco o game segue a história do cinema. Mesmo havendo diferenças sutis entre as versões, o resultado é um game com desafio em cima da pinta e não dá pra perder mais esta do Homem-Morcego. Confira!

BATMAN FOREVER
Acclaim
Ação - 1 ou 2 jogadores

MEGA

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

SNES

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Como a maioria dos games da dupla, a mesmice não tem vez: o desafio é descabelante e não dá pra parar de jogar

A trama

Duas-Caras consegue mais uma vez escapar do Arkham Asylum. Ele assalta o banco de Gotham, junta-se a uma trupe de circo e planeja instalar uma bomba sob a lona principal antes de fugir. Dick Grayson – Robin para os íntimos – é um ginasta do circo, descobre o plano, mas não consegue evitar que um parceiro morra. O menino prodígio pede ajuda a Batman para enfrentar o vilão Duas-Caras. Este se une ao Charada e promete fazer de tudo para azucrinar a Dupla Dinâmica.

Os inimigos

Duas-Caras e Charada têm uma corja de safados ao seu dispor, mas você enfrenta no máximo dois de cada vez. Cada um deles tem uma barra de energia que aparece um pouco antes da aparição do sujeito. Portanto, fique alerta quando a barra pintar e já se prepare. Na versão de Mega, a aparição da barra é bem legal. Caso você esteja no osso da energia e com poucas vidas, uma boa sacada é começar a atirar assim que a barra aparecer. Desse modo, o cara não aparece na tela e você não precisa bater nele pra vencê-lo. Sacanagem pouca é bobagem!

Boas escolhas

Você encara o desafio com Batman ou Robin. No Options, o Modo Two Player Cooperative é para que a dupla atue em conjunto. Mas o modo Two Competitive Play permite que Batman e Robin disputem a pancadaria, inclusive brigando entre si. Em Game Modes você escolhe entre o Normal ou Training.

NORMAL - Este modo segue o desenrolar da história em oito fases cabeludonas, cheias de passagens escondidas e muitos inimigos.

TRAINING - Dá ao jogador a chance de treinar suas habilidades antes de acabar com a graça dos vilões. O batcomputador cria imagens holográficas dos inimigos e estes se tornam mais difíceis gradualmente. Neste modo você pode jogar sozinho contra o computador (escolhendo até dois personagens para encher de socos), contra um amigo ou você e um camarada contra o computador. E dá pra jogar na pele de Sugar e Spice, as comparsas do crime.

No Competitive, Batman e Robin podem quebrar o pau, só pra variar

BATMAN FOR

Saque as Armas

O uso das armas é uma novidade. Cada herói tem seu inventário de armas. Três delas estão sempre disponíveis. Ao iniciar a fase, Batman ou Robin podem escolher mais duas para levar pra briga. E um detalhe surpresa: para cada arma, usa-se um comando diferente. Além das armas, rolam também os Blueprints: em algumas telas, o herói pode encontrar pedaços de uma arma. Conseguindo quatro pedaços, esta nova arma fará parte do inventário a partir da fase seguinte. Saiba quais são!

Homing Batrang - Para inimigos que estão por detrás de você
Bat Cuffs - Paralisa momentaneamente
Holografic Decoy - Reproduz uma imagem holográfica que confunde os inimigos
Rocket Boots - Botas-foguetes propulsoras.

MEGA

ROBIN

Armas fixas
Batrang - ↓ → + A
Extending Staff - Y
Staff Charges - ↓ → + C

Armas opcionais
Smoke Pellet - → ↓ + B
Force Shield - B, C, B, C
Tranquilizer Darts - → ↓ + C
Sonic Blast - → → ← + A
Slippery Goo - → → ← + B
Bat Bola - ↓ ↓ ↓ + A
Electro Staff Prod - →, A, →, A
Wrist Rivets - → ↓ + A
Heat Gadget - → → ←, C

BATMAN

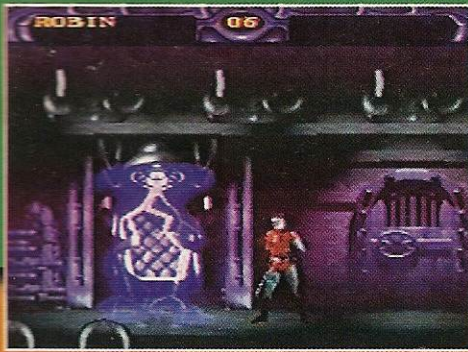
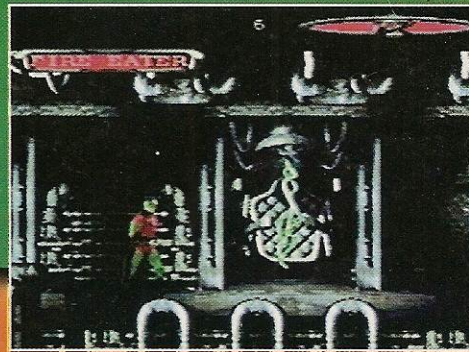
Armas fixas
Batrang - ↓ → + A
Grappling Hook - Y
Sonic Pulse Globe - ↓ → + C

Armas opcionais
Smoke Pellet - → ↓ + B
Cape Morph - B, C, B, C
Flash Pellet - →, A, →, A
Gas - → → ← +A
Slippery Goo - → → ← + B
Bat Bola - ↓ ↓ ↓ + A
Eletric Pellet - → ↓ + C
Force Wall - ↓ ↓ ↓ + B
Stricky Goo - → → ← + C

SUPER NES

ROBIN

Armas Fixas
Batrang - ↓ → + A
Extending Staff - Select + →
Staff Charges - → ↓ + Y

Armas Opcionais
Smoke Pellet - → ↓ + A
Force Shield - Y repedidam
Tranquilizer Darts - → ↓ +
Sonic Blast Weapon - ← → →
Slippery Goo - → ↓ + B
Bat Bola - ↓ ↓ + A
Electro Staff Prod - ↓ ↓ →
Wrist Rivets - ← →, Y
Heat Weapon - → ← → +

A imagem da esquerda é de SNES. Veja só a diferença entre os gráficos na mesma cena

★ **Os comandos com direcional valem com o seu personagem no lado esquerdo da tela**

As duas Versões

A softwarehouse deu o melhor de si e ninguém vai sair perdendo. Mas vale conferir algumas diferenças. As fotos desta matéria são do cart de Mega.

Gráficos - A versão SNES está com tudo: mais brilho, mais nitidez e, como as telas rolam sempre na penumbra, até detalhes de luz sobre o personagem em determinadas telas é notável. Já no Mega existe um certo borrão que lembra jogos de Sega CD, mas nada que comprometa o visual.
Jogabilidade - Dez para o Mega. Movimentação perfeita e resposta precisa aos comandos. Beleza não é tudo quando um jogo é bom. E o SNES ficou devendo.
Som - A versão do Mega cumpre seu papel, mas o de SNES envolve melhor o jogador no clima.
Apresentação - Não rola nadinha no cart de Mega. E uma apresentação simples, porém bonita, pinta no SNES. Mas na hora da seleção dos personagens, o Mega ganha pontos. E um detalhe: para o SNES, entre as telas, aparece o famoso Hold On, ou seja, o cart precisa de um tempo pra rodar.

EVER

COMANDOS

MEGA	
Recomandos o joystick de 6 botões	
A	Soco fraco
B	Defesa
C	Chute fraco
X	Soco forte
Y	Gancho
Z	Chute forte
Roundhouse	→ + Z
Agarrar	→ → rapidamente + B
Cabeçada	→ → + B
Arremessar	←
Uppercut	↓ + A
Giro	↓ + C
Rolar	→ → + A
Voar	↑ ↑ + Direcional

SNES	
A	Chute fraco
X	Chute forte
B	Soco fraco
Y	Soco forte
Rolar	→ → + Y
Defesa	←
Giro	↓ + A
Voar	↑ ↑ + Direcional
Uppercut	↓ + Y
Roundhouse	→ + X
Agarrar	→ → ← ← + A
Cabeçada	quando for agarrado, → → + B
Jogar inimigo	perto, → → + B
Agarrar e jogar inimigo para trás	←

MAN

s Fixas
ng - ↓ → + A
ling Hook -
t + Direcional

s Opcionais
Pulse Globe - ↓ → + B
e Pellet - → ↓ + A
Morph - A repetidamente
Pellet - → ↓ + X
↓ → + A
eng Goo - → ↓ + B
nla - ↓ ↓ + A
ic Pellet - → ↓ + A
Wall - ↓ ↓ ↓ + B
y Goo - ↓ ↓ + X

Poucas vidas e Itens

Sem moleza, cara! O game exige muito esforço. Conte apenas com seis vidinhas pára ir até o final, pois pintam raríssimas vidas extras. Nada de Continues ou passwords. Uns poucos itens podem dar um help.

Caixa com cruz - Repõe um pouco de energia
Bat-símbolo - Completa energia
Interrogação - Quebra-cuca para avançar no game
Relógio - Tempo extra
Moeda Riscada - Vida extra
Moeda (outro lado) - Vida extra e energia cheia

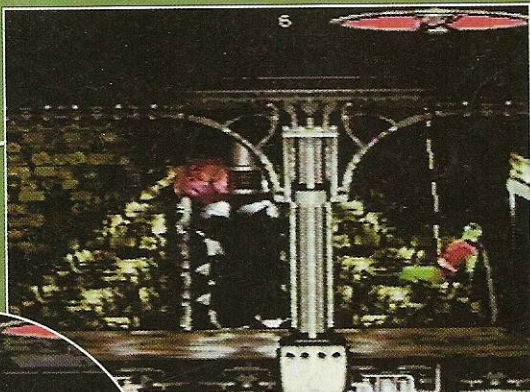
BATMAN FOREVER

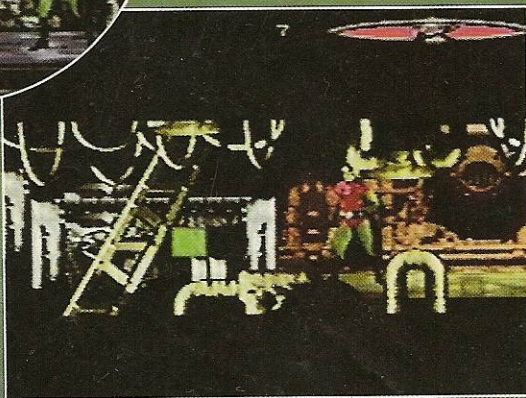
A LONGA NOITE DOS MORCEGOS

Batman Forever é um game singular. São oito fases com várias telas cada. Mas você não precisa fazer a fase no sentido linear. Mesmo depois de explorar algum lugar é legal voltar lá: podem surgir itens valiosos e os inimigos, uma vez derrotados, não voltam. Pegue todos os itens que pintam, derrote todos os caras e principalmente procure encontrar todas as áreas secretas. Elas podem esconder vidas que serão bem-vindas. Assim, no final da fase, você terá um status favorável.

Arkham Asylum

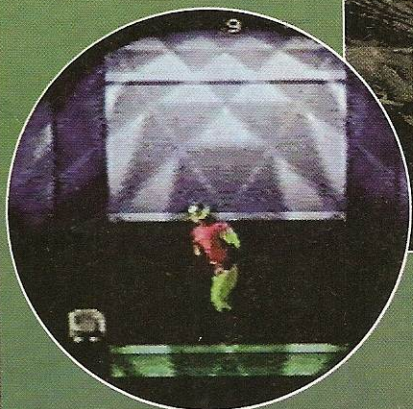
Encontre a cela de Duas-Caras antes que ele fuja.

Para subir use o seu bastão disparando-o nos buracos do teto

Em frente ao bueiro estourado dispare uma bomba na área mais roxa do chão: você abrirá uma passagem secreta

Os bueiros também conduzem a passagens secretas. Aqui, você encontrou uma chave. Desative-a para dar rolê na parte de cima da tela

Bank of Gotham City

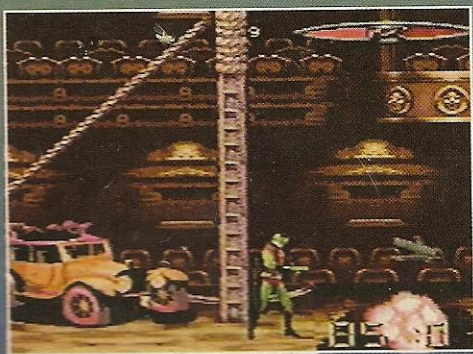
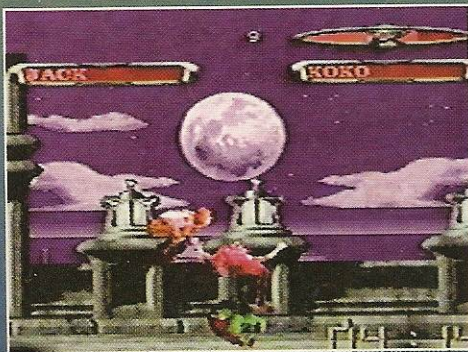
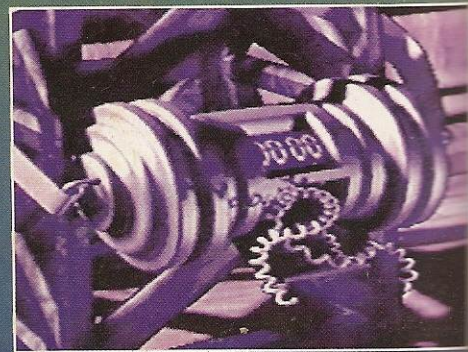
Duas-Caras está no alto do edifício do banco e tomou reféns. Liberte-os.

Vá andando devagar e os inimigos aparecem um a um. É mais fácil vencê-los assim

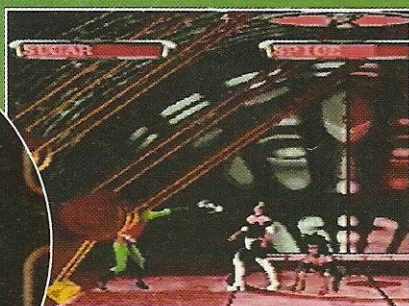
É uma boa estourar os vasos. Às vezes escondem itens. Dispare seu bastão para subir e fuce lá no alto também

Eis um dos pedaços dos Blueprints

O edifício do banco tem 22 andares. Seguindo pelo elevador não dá pra fazê-los na ordem, mas você pode sair por cima e ir aos andares intermediários pelo lado direito da tela

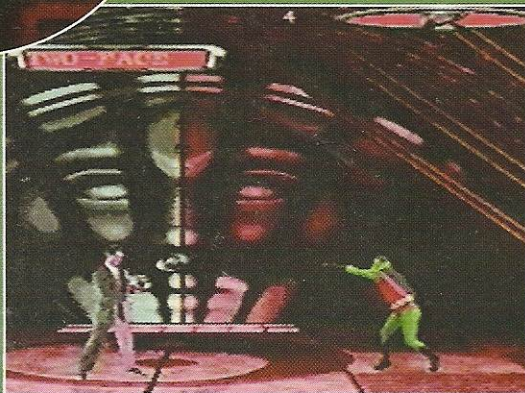
The Circus

Você deve desarmar uma bomba em apenas cinco minutos. Detalhe: é a fase mais chata do jogo. Procure apanhar o relógio para ganhar tempo extra.

Estoure o chão com bombas para encontrar fases secretas

Acima da lona também vale a pena fuçar

Avistando a bomba é só pular nela para desarmá-la

Two-Faces Hideout: Warehouse

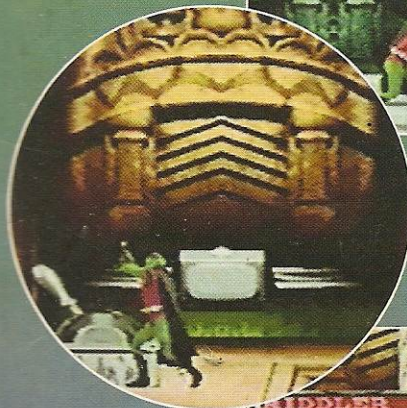
Você está num covil de crimino-sos e precisa derrotar todos.

Sugar e Spice dão o ar da graça. Desça o braço

A fase toda acontece entre caixotes. Dispare bombas pra descobrir passagens

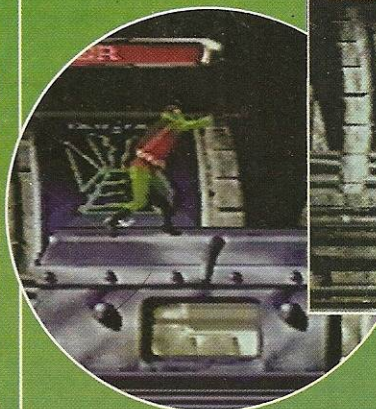
Duas-Caras em pessoa aparece em seguida. Use o Batrang

Ritz Gotham

Desbarate os planos de Ed Nygma que festeja com outros vilões

Uma boa! Depois de massacrar estes dois caras, siga em frente e pintam 3 vidas extras

Acione esta chave para ir para o porão

E olha só! O Charada aparece pra encarar. Use a Staff Charges

Abandoned Subway Station

Duas-Caras está tentando fugir num trem e é preciso detê-lo.

Estando nos trilhos, cuidado com a eletricidade. Ela tira muita energia

No fim da tela há um buraco nos trilhos: já sabe, né? Passagem secreta

Wayne Manor

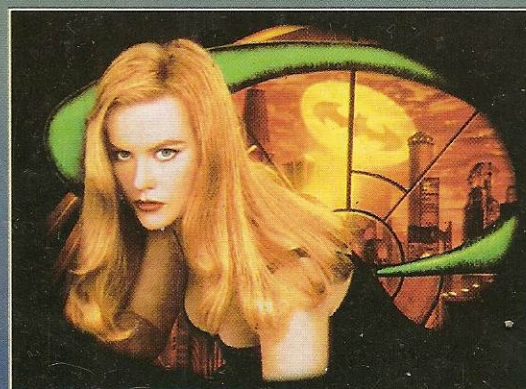
Charada e Duas-Caras atacam a mansão e a Batcaverna. Socorro!

Depois de socar todos os caras, pule no tapete em frente à janela

Entre os postes metálicos há uma passagem para a Batcaverna

Acabando com todos os bandidos, fique parado perto do Batmóvel pra descer mais ainda

Claw Island

O Charada vai te colocar numa bela encrenca. É preciso ser fera pra encarar o final.

Boa sorte!

Vencendo o Charada você salvará a Dra. Chase. Que gata!

PHANTOM 2040/Viacom New Media

Ação - 1 jogador
16 Mega

MEGA

GRÁFICO	●●●●○
SOM	●●●○○
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●○○
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

SNES

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●○
DESAFIO	●●●○○
DIVERSÃO	●●●○○
JOGABILIDADE	●●○○○
ORIGINALIDADE	●●●●●

Os inúmeros caminhos e finais são sempre uma ótima sacada. Mas para terminar o game pra valer você vai sofrer um bocado

PHANTOM 2º4º

O mitológico Fantasma, o espírito que anda, ressurge para defender a humanidade na selva de pedra do ano 2040. Até que enfim, houve quem desse uma força para o grande herói dos quadrinhos dos anos 60 e 70. Ele chega em grande estilo, no Mega e SNES, num game com até 20 finais diferentes. Segura essa? A versão do SNES ganhou em gráficos e som, mas a do Mega detona na jogabilidade com respostas precisas. As duas têm desafio descabelante. Cart obrigatório para o currículo dos feras.

LUTANDO PELA ECOLOGIA

No ano de 2040, a megalópole Metropia e o resto do mundo são ameaçados pelos maléficos planos da Maximum Incorporation. A empresa domina as técnicas de Biotecnologia e pretende capturar os últimos espécimes de animais em extinção, para suas experiências; inclusive a última pantera negra do planeta. Se ninguém impedir a realização destes planos, o planeta poderá sofrer um grande desequilíbrio ecológico e ficará à mercê de Rebecca Madison, a chefona da Maximum. Para impedi-la, entra em cena Kit Walker, que é o 24º representante da linhagem do espírito da floresta, ou seja, o Fantasma. O herói será ajudado pelos conselhos de Guran, seu tutor, e pelos conhecimentos do professor Jack Archer.

DESAFIO ASSUSTADOR

Se ligue, este game não é nada fácil. A trama é dividida em sete Chapters (capítulos) e, para completá-los, você tem que passar por muitos lugares da cidade de Metropia. A ordem não é rígida e isso gera até vinte finais diferentes. Há muitas passagens secretas e é necessário checar todas as paredes, pois não dá para diferenciar as que podem ser quebradas das indestrutíveis. Além de detonar toneladas de chefes, você deve destruir todos os computadores numerados, espalhados pela cidade.

DEZENOVE ARMAS

É isso aí, seu armamento é um capítulo à parte. Você pega as armas ao longo do jogo e vê no canto superior direito qual a que está usando. Cada botão de uso tem a sua janelinha: no Mega são os botões A e B; no SNES, são X e Y. Basta pausar para escolher a arma e o botão. No alto da tela à esquerda você confere sua energia e a das armas. Para repôr a de energia, colete caveiras (a famosa marca do anel do Fantasma). Para repor a munição, pegue as pequenas caixas com luzes. No começo e durante o jogo, você vai se deparar com o mapa de Metropia: mova a caveira com o Direcional e prefira os lugares que piscam (Mega) ou estão acesos (SNES).

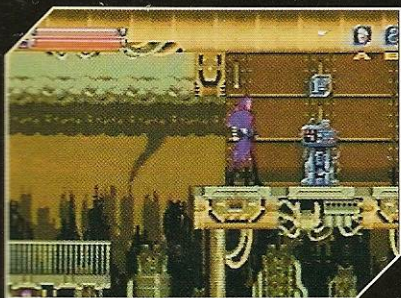
Durante as fases, rolam animações que dão o tom da história e suas missões, em versão plena ou reduzida. Escolha a sua e fique ligado

As armas mais importantes: 1 - Energy Blast; 2 - Breaker, 3 - Missil, 4 - Spread; 5 - Rope (corda). Os itens: 6 - Primeiros Socorros e 7 - Energia

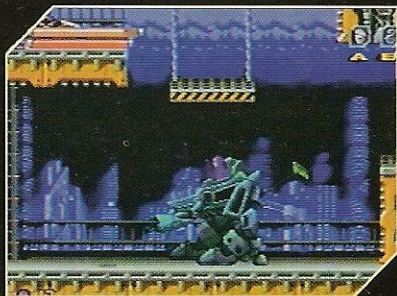
CHAPTER 1

UNIVERSITY

Encontre o coroa e pegue o Keycard que abrirá portas. Não se preocupe pois ele é usado automaticamente

INDUSTRIAL AREA

Nunca deixe de destruir os computadores numerados. Isto é fundamental para avançar no game

WAREHOUSE

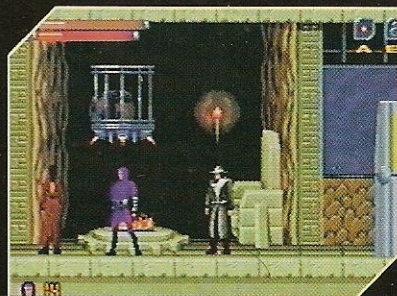
As caixas com luzes vermelhas explodem. Dê uma porrada e caia fora

Suba no robô pois ele destrói paredes que você não consegue. Além disso, você fica invulnerável

Desça o braço nos alienígenas que saem da nave

INDUSTRIAL AREA

Tome cuidado para não cair destes carros voadores. Pode ser fatal...

Chefe. Escape das teias que ele solta e detone uns tiros. Cuidado com os capangas

CHAPTER 2

Já de saída, dê a pantera para Guran

RUINS

Atire no carro para que ele recue. Se for atropelado, você perde energia

Aqui, bata no chão para cair e seguir por baixo

Destrua esse equipamento giratório, pra abaixar o nível de gosma do esgoto

Desvie dos bumerangues do chefe e atinja-o com a Energy Blast. Pule quando ele vier escorregando

MEGA

COMANDOS

A e B	Usa o item
C	Pula
Start	Mostra tela de itens
C, →, A ou B	Voadora
→ →, A ou B	Escorregada

Para se pendurar, pule na parade e segure o B

PASSWORDS

CHAPTER 2
****DT
****BT
**Y*T*
7HFTD*

CHAPTER 3
****DT
*M**DC
WZQK
9Q6*CB

CHAPTER 4
***FXT
BR19DD
WZ4Z
HV3*N3

CHAPTER 5
***FX3
N919DM
3WZ88*
55VTM8

CHAPTER 6
***FX5
S919JM
X1Z44*
99K*P5

CHAPTER 7
BF*FX5
S919JM
T1Z44*
?CT*NJ

SNES

COMANDOS

B	Pula
X e Y	Usa o item
Start	Mostra tela de itens
B, →, X ou Y	Voadora
→ →, X ou Y	Escorregador

Para se pendurar, pule na parede e segure X ou Y

PASSWORDS

Algumas senhas pedem um espaço em branco. Indicamos com uma barra (_).

CHAPTER 2
JVHWTWGT9LDG
GGB8LNDCD5FW
KBGDY79KHYQQ
5NCZ?22 _RWMF

CHAPTER 3
JBCC11GW3LDF
8JBXQ6CHJHFW
KBGDY79PHYS8
5NHZ41CH96ZM

CHAPTER 4
DLFWY1QWHMXF
8J8DJ?WH_YYW
KBQDY918HYS8
5MH746PB28VH

CHAPTER 5
D8G1Y3QWDNXY
8S8D2?WYBFKW
K4QDY9W4HFS8
5MH76_J8V98X

CHAPTER 6
BGJH55PWCNWY
8S?D2?WGCZPT
Y4QDY9X3FGS8
5CH9ZDQWKP7?

CHAPTER 7
JLFC55PTNNYY
8S?W2?WFM2PY
Y4QDY9T3FGS8
5CH9X8M_Y7V6

CHAPTER 3

LAIR

3 chefes-aranhas e um esquema só: pendure-se no teto e acerte na cabeça.

Mais chefe: Primeiro ataque na junção das pernas na cabeça. Depois detone a cabeça

CHAPTER 4

Converse com Guran (à esquerda) e ganhe o código de acesso ao laboratório da Universidade. Como sempre, tudo rola automaticamente

UNIVERSITY

Mais chefia. Fique à direita pra escapar do braço. Depois, dependurado, acerte sua testa quando ela abrir para soltar aranhas. Aí, suba rápido pois a água verde está subindo

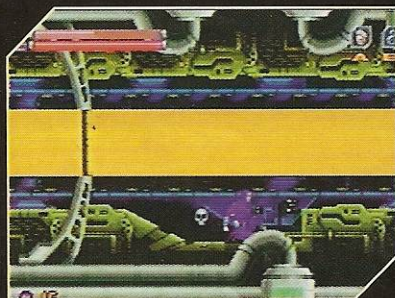
Neste chefe, dependure-se, passe fogo e pule quando ele mudar de lado

CHAPTER 5

RUINS

Depois de detonar um chefe, procure novamente Guran, no lado esquerdo, para bater um papo

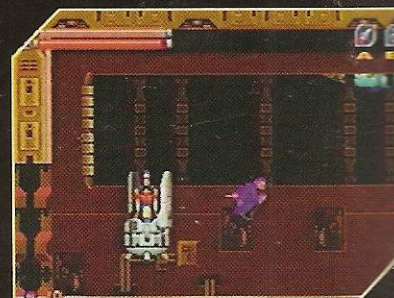
WILDLIFE MUSEUM

Pule nesta parte do piso: você vai para uma sala secreta, onde há um computador numerado para ser destruído

Vá seguindo para a direita e, quando ouvir um barulhinho, abaixe-se no vão para escapar do laser amarelo

Chefe na parada. Use os mísseis em sua cabeça e dependure-se no lado direito. Depois fique embaixo do braço e debulhe o coração

CHAPTER 6

SPACE PORT

Siga dependurado sob esta plataforma. Você vai encontrar cinco vidas

Sobre este robô há um figura. Desvie dos ataques e espere-o descer para detoná-lo. Paciência: ele demora!

CHAPTER 7

TRAIN STATION

Final

Você vai precisar de muitas vidas para encarar este chefe. Use tudo o que tiver, principalmente quando ele abrir a boca. Boa sorte!

Agora a treta é com estas três garotas. As mocréias começam a girar e soltar fogo para todo lado

Aqui rola um dos vinte finais. Mas a pantera não foi salva. É preciso tentar de novo!

EU
A
JOVEM PAN

EU
!

THE BEST OF AÇÃO GAMES

Rufem os tambores e comemorem pra valer. Depois de decolar como um foguete na preferência dos debulhadores de PCs, Doom enfim chega aos videogames. E ficou ótimo, é um jogaço que a galera vai curtir de montão. O cartucho é arrasador e traz a mesma dinâmica, simples e contagiante, da versão original. A movimentação em 360 graus veio com jogabilidade suficiente pra deixar o jogador tonto e a música embala de verdade. Depois de acabá-lo, você vai querer mais. Não é à toa que micreiros de todo o mundo se ocuparam em criar mais de 500 andares de cenários para Doom.

DOOM
ID Sofware

Ação - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

É um ótimo lançamento. A jogabilidade supera a versão de PC. E pra melhorar sua vida, o cart tem bateria para salvar seu jogo

COMANDOS

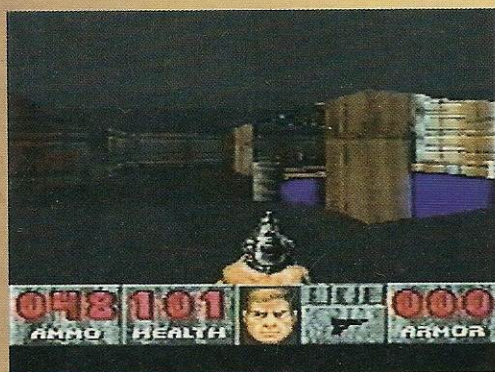
A	Abrir portas/Switches/ Passagens/Elevadores Teleporter
B segurado	Correr
Y	Usar arma/Zoom in do mapa
X	Selecionar arma/Zoom out no mapa
Start	Menu para New Game/Restart
L ou R	Andar para os lados

★ Você tem 3 vidas para cada nível e, se morrer, volta para o início do nível em que estava. Mas os aliens detonados estarão lá novamente, é claro

★ Doom tem cinco níveis de dificuldade com nomes bem-sacados como o mais fácil *I'm too young to die* (sou muito jovem pra morrer) e o mais pauleira *Nightmare* (Pesadelo)

SUAS ARMAS

Fist (soco inglês), Pistol, Shotguns, Chain Saw (motosserra), Chainguns, Rocket Launchers, Plasma Rifles, BFG 9000. Para cada arma, uma munição. Alguns inimigos, quando detonados, deixam munição pra você.

FASE 1

Se você atirar nos barris bem de perto, corre o risco de explodir junto com eles. Atire neles somente quando estiverem perto dos aliens

No alto da plaforma, à sua frente, há um soldado-zumbi. Atire nele e uma passagem se abrirá por detrás

Seguindo para a esquerda, após avistar a porta de saída, você sairá num corredor...

... basta seguir adiante passando pelas poças verdes e atirar nas paredes para encontrar a passagem secreta. Repare na sutil mudança de cor na parede

O INFERNO É AQUI

Você é um fuzileiro que, tendo cometido o grave erro de desobedecer um superior, foi enviado para um exílio em Marte. Lá, entre as duas luas, Phobos e Deimos, há um centro de pesquisa sobre o espaço interdimensional. E adivinhe só! Numa dessas pesquisas, demônios, alienígenas e soldados-zumbis invadiram a base através de um portal. É claro que você, o garoto mau, vai ter a chance de redimir seus pecados livrando a base da invasão e fechando o portal. Isso é definitivamente o inferno. Outros soldados foram enviados anteriormente, mas desses seus infelizes companheiros não restaram nem os suspiros. Preparado?

DIFÍCIL DE TERMINAR

Doom traz três estações, com vários andares cada, em 5 níveis de dificuldade. Jogando no mais fácil, você só encara a primeira estação (*Knee - Deep in the dead*). A partir do nível 3, rolam as outras duas. Jogamos no nível mais fácil (*I'm too young to die*), pra você pegar a dinâmica do game. Para jogar Doom, basta ter reflexos e boa mira. Mantenha sempre um olho no seu marcador no pé da tela. **Ammo** indica o número de tiros disponível em sua arma. **Health** é sua energia. No **Your Mug**, você vê seu lindo rostinho sendo aos poucos detonado pelos ataques. **Key Card** e **Arms** mostram os cartões que você possui para abrir as portas e também a arma que você está usando. **Armour** é seu escudo de defesa.

PORTAS, SWITCHES E ELEVADORES

A boa exploração do local é o segredo para ser bem-sucedido em Doom. Para isso você dispõe de portas, elevadores e switches (fechaduras com alavancas ou botões), além de inúmeras passagens secretas. Para abrir a maioria das portas, basta apertar o botão A diante delas. Algumas requerem os cartões que são em três cores: verde, amarelo e vermelho. Já para outras portas é necessário primeiro abrir as switches e geralmente basta encostar. O jogador ainda pode encontrar as switches, acioná-las e abrir uma porta em algum outro lugar. Para sacar as passagens secretas fique observando algumas dicas nas paredes, como mudanças de cor ou luz brilhante por perto.

FASE 2

Como o lance do jogo é fuçar a valer, é necessário abrir todas as portas. Algumas requerem os cartões. Aqui você encontrou um vermelho

As poças verdes são radioativas. Dá pra atravessá-las na vaca-louca, mas você gasta energia

Esta alavanca também é uma switche, ou seja, abre portas em algum lugar do nível

ALGUNS ITENS

Pote azul - Repõe energia
Capacete verde - Repõe armour
Alma verde - Completa todos os marcadores
Orb vermelha - Invisibilidade temporária
Orb azul - Invulnerabilidade temporária
Caixas de medicamento - Repõem alguma energia
Armadura verde - Proteção moderada
Armadura azul - Proteção maior
Barris verdes - Explosivos
Roupa de radiação - Proteção para andar nos lagos radioativos
Óculos - Para enxergar no escuro

FASE 3

Geralmente os monstros aliens precisam de dois tiros de calibre 12 para caírem

Você pode pular neste buraco sem medo. Depois de papar a energia que há lá embaixo, suba apertando a chave

FASE 7

São nove tipos de inimigos. Em níveis mais elevados, os demônios são mais infernais. Este é Barons of Hell, o big boss

TERMINAL VELOCITY

Um simulador espacial fácil de jogar, com ação e diversão garantidas

Com tantos games bons para PC, chega uma hora em que a cabeça pira! Aí, para dar um sossego, nada melhor que Terminal Velocity, um game fácil, desencanado e, principalmente, simples. Na painel de sua nave há somente os indicadores realmente necessários. Os inimigos não são exatamente ferozes e o visual não deve nada à série Star Wars. O som e as animações 3D (estas apenas na versão em CD) estão ótimos. Quer mais? Não precisa, né? Terminal Velocity divide-se em episódios com várias fases. Confira a história e o primeiro episódio.

Este é um dos tanques que defendem as instalações inimigas. Tiro nele!

A TERRA AMEAÇADA

Nosso planeta encabeça um conselho chamado Aliança das Raças Alienígenas do Espaço-Sideral (ASFAR) e um acordo de paz. Esta é mantida graças aos Computadores de Defesa Perimetral (PDCs), instalados pela Terra para proteger cada sistema. Mas no ano 2.704, naves espaciais armadas atacam a Terra. Você, um piloto terráqueo, deve eliminar as forças inimigas e descobrir quem as dirige antes que o planeta seja totalmente destruído.

1º EPISÓDIO TACTICAL STRIKE

Objetivo: Ymir, na Estrela de Barnard a 5,97 anos-luz da Terra.

No distante planeta Ymir, cientistas inimigos montaram um laser supercongelante chamado Gunnar, de poder inigüalável. Destrua as instalações de força de Ymir e os controladores de tropas. Depois, localize o túnel gelado que leva à sala de testes do Gunnar, para destruí-lo. Aparentemente, os PDCs de Barnard controlam as naves locais e estão todas atrás de você. Prepare-se para lutar, ou...

VENCENDO A PARADA

Aqui não há briefings mirabolantes nem estratégias complicadas. No início você só tem uma arma, o Plasma Assault Cannon (PAC). Fique de olho no seu radar – canto superior direito – e no seu indicador de distância, no alto à esquerda. Posicione o bico da sua nave para a seta vermelha. Vá conferindo sua distância do alvo para reduzir a velocidade ao se aproximar. No caminho, você vai detonar SnowScouts e IceRiders. Ao chegar ao alvo, antes de destruí-lo, liquide os tanques nas proximidades. Ao destruir as PowerStation ou Storage Bunker, você ganha escudos ou armas. No final você entrará no túnel gelado.

COMANDOS

A - Aumenta a velocidade
B - Muda a visão
C - Cockpit
P - Pausa
X - Mira
Z - Reduz a velocidade
Alt - Afterburner (quando disponível)
Barra de Espaço - Atira
Cursor (ou joystick) - Direciona a nave
PgUp/Home - Rotaciona a nave
Tab - Radar de longo alcance
1 a 7 - Armas (quando disponíveis)
+/- - Amplia/Reduz a tela

Essa bola brilhante repõe a energia do seu escudo. Basta atravessá-la

Às vezes, as SnowScouts ficam um tempão voando à sua frente. Aí... fire!

Dentro do túnel, pilote com a visão externa. Assim, você evita choques laterais

TERMINAL VELOCITY

Terminal Reality, Inc./3D Realms
Simulador/Espacial
1 a 4 jogadores (2 por micro, em rede)

PC: 486 SX 33 ou maior, 4 MB RAM, 11 MB HD, monitor VGA, DOS 5.0, joystick recomendado

Prós: É o simulador de nave mais simples e fácil de se jogar dos últimos tempos.

Contras: A visão por detrás da nave é muito ruim e confunde nos combates.

Avaliação 8,0

Informações: Planet Mídia, fone (011) 282-7...

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

Um clássico dos fliperamas, numa ótima versão para o seu micro

Guile, Ryu, Ken e Chun-li chegaram para estraçalhar no seu micro e você não pode perder esse lance: trata-se do primoroso arcade na melhor versão já lançada para jogar em casa. E, em se tratando de um Street Fighter – um clássico dos fliperamas – é um privilégio nunca antes concedido aos PCs. A única versão anterior doméstica de SSF2 Turbo saiu para o 3DO, mas não chega perto desta. A movimentação está dez, a jogabilidade idem (melhor se você usar um joystick) e os gráficos estão primorosos. Esqueça os scrolls de 360 graus e mergulhe de cabeça nas magias e dragons punchs. Irresistível!

AKUMA INCLUÍDO

Como você sabe, todos os lutadores do game lutam pra mostrar quem é o melhor e, como o nome já diz, são lutadores de rua, que misturam golpes de diversas artes marciais mais porradas, pura e simplesmente. Quem conseguir um desempenho turbo (com todas as vitórias em Perfect etc), enfrenta o poderoso Akuma no final.

SUPERCOMBOS

Para jogar, você escolhe entre joysticks ou teclado, que dá para configurar para dois jogadores. Fique esperto: as barras de energia que aparecem no pé da tela são as de HitCombo, a grande inovação dessa que é a quinta versão do clássico. Quando sua barra enche, você aproveita para deflagrar uma seqüência de movimentos para desarmar e detonar o adversário. Damos todos os SuperCombos nesta matéria. Todos os golpes desta versão vêm com o manual do jogo. E foram publicados também em nossas edições nºs 62 e 63.

Cammy mostra a língua na tela de abertura: os mesmos gráficos do Arcade

O poderoso Akuma desafiando os melhores lutadores também nesta versão

SUPERCOMBOS

GUILE - Double Somersault Kick: segure ↙ 2 s, ↘ ↙ ↘, chute

CAMMY - Spin Dive Smasher: ↓↘→↓ ↘,chute

BALROG - Super Dashing Uppercut: segure ← 2s, → ← →, soco

E.HONDA - Super Killer Head Ram: segure ← 2s, → ← →, soco

T.HAWK - Double Typhoon: 360 graus 2 vezes, soco

VEGA - Rolling Inza Drop: segure ↙ 2s, ↘ ↙ ↗, chute, soco

ZANGIEF - Final Atomic Buster: 360 graus 2 vezes, soco

DEE JAY- Carnival Hook Kick: segure ← 2s , → ← →, chute

SAGAT - Tiger Genocide: ↓ ↘ → ↓ ↘, soco

BLANKA - Grand Shave Roll: segure ← 2s, → ← →, soco

DHALSIM - Yoga Inferno: ← ↙ ↓ ↘ →, 2 vezes soco

FEI LONG - Grand Blazing Flame Punch: ↓ ↘ →, 2 vezes soco

M.BISON - Knee Press Nighmare: segure ← 2s, → ← →, chute

RYU - Vacuum Fireball: ↓ ↘ →, soco 2 vezes

KEN - Violent Dragon Punch: ↓↘→↓↘, soco

SUPER SF 2 TURBO

Gametek
Luta
1 ou 2 jogadores

PC: 486 SX 25, 4 Mb RAM, DOS 5.0 ou superior, 30 Mb HD, CD-ROM de dupla velocidade. Placas de som usuais

Prós: Excelente adaptação do arcade para os computadores; fácil de instalar.

Contras: A execução dos golpes especiais e dos combos é muito difícil. Não espere arrasar se você não é do ramo.

Avaliação **8,5**

Informações: Planet Mídia, fone (011) 282-7899

EDITORA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: João Ailton Oliveira Andrade
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: Chico Max e Renato Costa
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA)
Consultores: Leonardo dos Anjos Santiago, Ivan Cordon e Wagner P. Hernandez
Ilustração de capa: Marcelo Bicalho
Tradutor: Luís Fábio Marchesoni R. Mietto

STAFF EDITORIAL

Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

PUBLICIDADE

Gerente : Luiz Carlos Stein
Gerente de Vendas: Afonso Palomares
Gerente de Operações: Reginaldo Andrade
Supervisores de Contas: Maria Luiza Marot, Miriam Horta e Ricardo Santos
Contatos de Agência: Ana Maria Lobo, Andrea Madrid, Marcelo Cataldi e Rosária Pires
Contato: Vanessa Gregoracci
Coordenadores: Antônio Perissinoto, José Soares, Mônica Rosetti e Tieko Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Planejamento: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Pesquisa: Silvia Campos

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630**, edição **92**, outubro de 1995. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **1ª quinzena do mês. Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

ANER **IVZ**

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

A PRÓXIMA AÇÃO GAMES TERÁ MAIS SURPRESAS DO QUE VOCÊ IMAGINA

MEGA & SNES
DEMOLITION MAN

Ação como no filme, com scroll de RPG e de plataforma. Duas versões muito legais

SNES
SPEEDY GONZALES

Depois de fazer carreira no Game Boy, o ratinho mexicano enfim chega ao SNES, num bom jogo de aventura

MEGA
SCOOBY-DOO

O cachorrão maroto estrela o primeiro adventure clássico para Mega

DICAS
KILLER INSTINCT (SNES)

Como lutar com Eyedol e outros truques do além

E MAIS:

Games para Saturno, Playstation e 3DO

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

SET: Cinema e Vídeo
BIZZ: Rock, Pop e Comportamento
CONTIGO: TV, Gente e Atualidades
INTERVIEW: Entrevistas e Reportagens
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogame

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

UAU: Ídolos da Juventude
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
BOA FORMA: Beleza, Fitness e Saúde
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Decoração

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
GUIA DE VÍDEO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-911 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º and - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-0 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - Cx. 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SD Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-364
Campinas: CZ Press - Com. e Representaçõe Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Fortaleza: AG Holanda Comunicação - Rua Edga Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fortaleza CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 231-4761
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres Ltda. - Av.Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wa Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG Tel. e Fax: (031) 291-6470
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - F Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CE 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - A Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CE 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfred Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/S - Tel./Fax: (048) 232-0519
Vitória - Espírito Santo: Duarte Propaganda Marketing Ltda. Rua Fábio Rusch, 42 A - Ben Ferreira, tel. (027) 325-3329 fax (027) 324-042

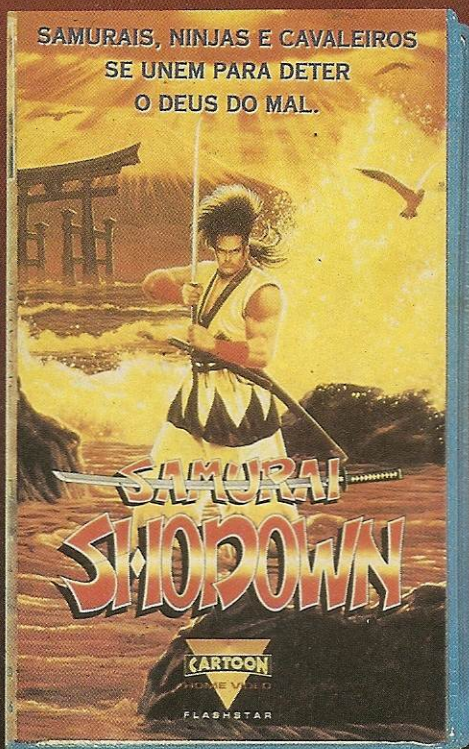
GAMEMANÍACOS

PREPAREM-SE !

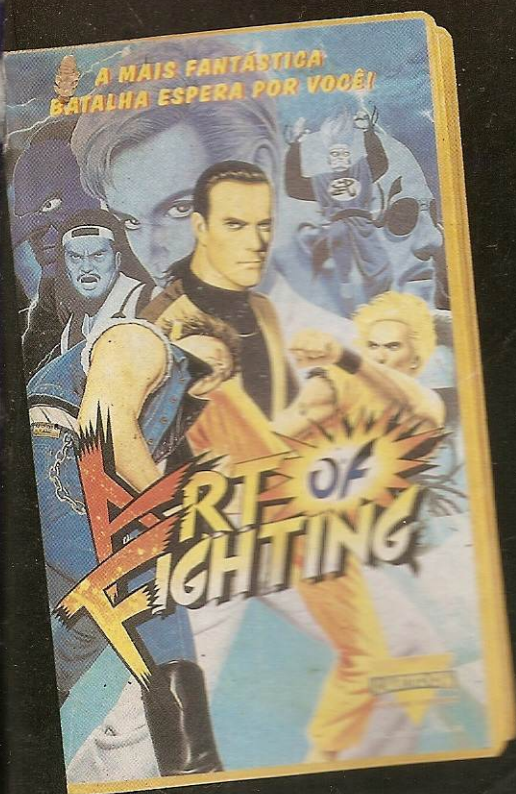
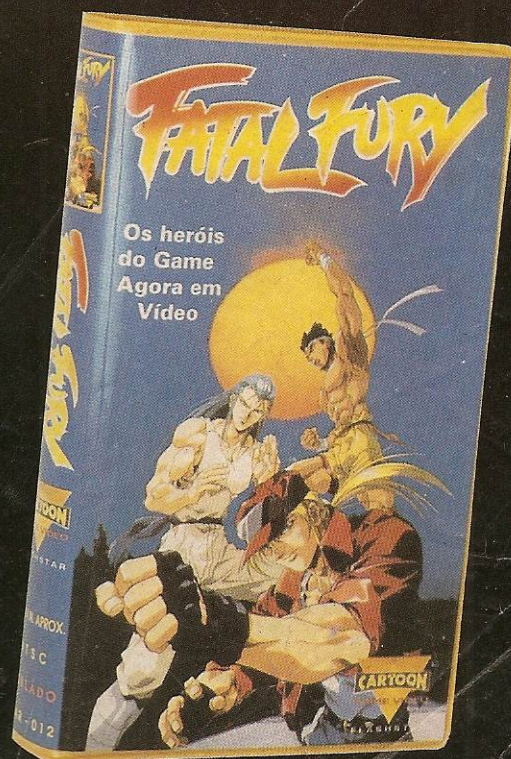
AS MAIORES FERAS DO GAME AGORA EM VÍDEO.

SEQUÊNCIAS
CHEIAS DE AÇÃO

CRIADO
PELA SNK ®

EFEITOS
INCRÍVEIS

ANIMAÇÃO
PERFEITA

UM FESTIVAL DE
GOLPES

BASEADO NO
VIDEO GAME

PEÇA NA SUA
LOCADORA E
GARANTA ESTA
EMOÇÃO.

Ligue Grátis (0800) 16 - 9911